

DREAMCAST 100% NO OFICIAL
■ NÚMERO #06 ■ PRECIO 425 PTAS - 2,55 €
DC
MAGAZINE
TODO DREAMCAST
PARTIDA ONLINE
Chu Chu Rocket abre la veda
00006
8 414090 213240
MC
MDK 2
Trescientas maneras de salvar el mundo
DOA 2
Kung-Fu magistral
Metropolis Street Racer
Pantallas, entrevistas, confidencias. No te equivoques, MSR aplastará a Gran Turismo

DC-M

Nº5 • 30 Junio 2000
Edita MC Ediciones



Redacción
Passeig de Sant Gervasi 16-20
08022 Barcelona Tel. 93 254 12 50

Staff
Coordinación de Edición: **Miquel Echarri**
dc@mcediciones.es
Dirección Técnica y Maquetación: **Josep Lorente**
Cine y Música: **Nacho Puertas**
Internet: **Anna Tuca**
Colaboradores: **Angela Anessi, Juan Manuel Freire, Aitor Didi, Ángel Urtubi, Ruth Marriott, Anna Tuca, Nacho Puertas, Charlotte Bates, Joan Josep Musarra, Raquel García, Eugènia De La Torriente, Marc Prades, Eva María Cegrí, Joan Font, Caterina Barjau, Carlos Robles, Manu González, Lucas Arraut, Javi Estalella, Héctor Zacarías, Joaquim Pujol, Maria Gemma Fortuny, Ferran Reig, Federico Pérez.**

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de Ventas: **Carmen Ruiz**
carmen.ruiz@mcediciones.es
Jefa de Publicidad: **Montserrat Casero**
Publicidad: **Pilar González**
Orense 11, Planta Baja 28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83 Fax 91 417 05 04
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad de consumo: **Domènec Romera**
Passeig de Sant Gervasi 16-20 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50 Fax. 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58
Fax. 93 254 12 59

Impresión
Rotographik-Giesa
Tel. 93 415 07 99
Depósito Legal: B- 48684-99
Impreso en España - Printed in Spain

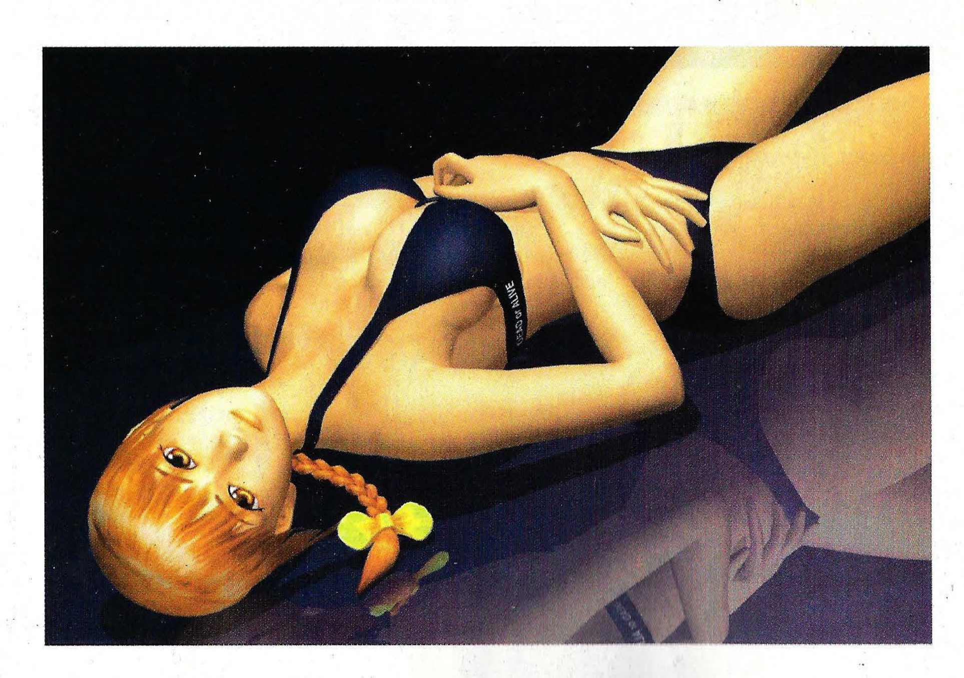
Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins De Rei, BCN
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 Esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Mad.
Distribución ARGENTINA: Cede, S.A.
SUD América, 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca Y Sanabria Interior: D.G.P.
Distribución MÉXICO:
CADE, S.A. de C/ Lago Ladoga, Nº 220
Colonia Anahuac - Delagación Miguel Hidalgo – México DF
Tel. 545 65 14 Fax. 545 65 06 Distribución Estados: AUTREY
Distribución DF: UNIÓN DE VOCEADORES

Edita: MC Ediciones

Editorial

Aunque no te lo creas, el nuestro es un oficio de alto riesgo. Seguro que piensas que nos pasamos todo el día jugando a demos de *MSR* y organizando torneos de *Virtua Striker*, pero (y nos duele decirlo) te equivocas. Vivimos en estadio de alerta permanente, colgados de la Red, anclados al ordenador, con la cadena alrededor del tobillo. Ni un momento de respiro, ni una infantil distracción, ni un paso atrás. Nunca sabemos qué va a pasar a continuación ni cómo ni por dónde va a sorprendernos la actualidad. Apenas pegamos ojo, no tenemos vida social, nuestros amigos y familiares ya apenas nos recuerdan. Y es que en algún lugar de esa espesa jungla de ahí fuera se esconde una exclusiva Dreamcast, y sería imperdonable que fuesen otros quienes la publicasen. Este mes pudo ser *Furfighters*, pero alguien voló sobre el nido del cuco y la demo y el producto final van a retrasarse unas semanas. Da igual, seguiremos esperando. Y mientras te contaremos todo lo que ya sabemos de la nueva línea de desarrollo de Midway/Infogrames (estos chicos trabajan en algo aún más contundente que los puños de Afro Thunder), el inmejorable *MDK2*, que se presentó un día de puntillas en nuestra redacción con un cartelito que decía "Analízame", o la demo casi completa *V-Rally 2*, que nos tuvo entretenidos con su genial partida múltiple (ni te imaginas lo divertido que es ver a Ángel estampándose una y otra vez contra el mismo muro sin dejar de decir "Los juegos de rally no son lo mío").

Y eso no es todo: a tres días del cierre apareció en nuestro buzón una copia americana de *Dead or Alive 2*. Estupendo. Paren máquinas, preparen los pulgares, tensen los d-pad... y marchando una de análisis supersónico e hipercrítico de este juego de lucha con mayúsculas, el más que probable rival directo de *Soul Calibur*. No nos estamos quejando: estas sorpresas de última hora valen la pena. Sólo esperamos que la próxima vez el juego del año no nos llegue por sorpresa con la revista casi cerrada, el maquetador celebrando las fiestas patronales de su pueblo y media redacción con reserva de hotel para un fin de semana en Canarias. No sólo de sustos vive el hombre.



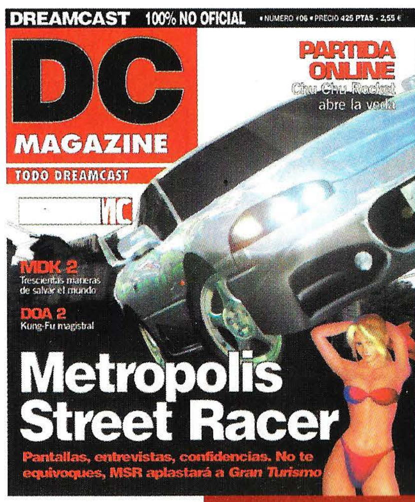
Contenido 06



MUNDO DC

Todo Dreamcast

HABITUALES



En la portada



PLANETA DREAMCAST

Noticias frescas de América. Nuestro corresponsal de incógnito ha hecho los deberes este mes.

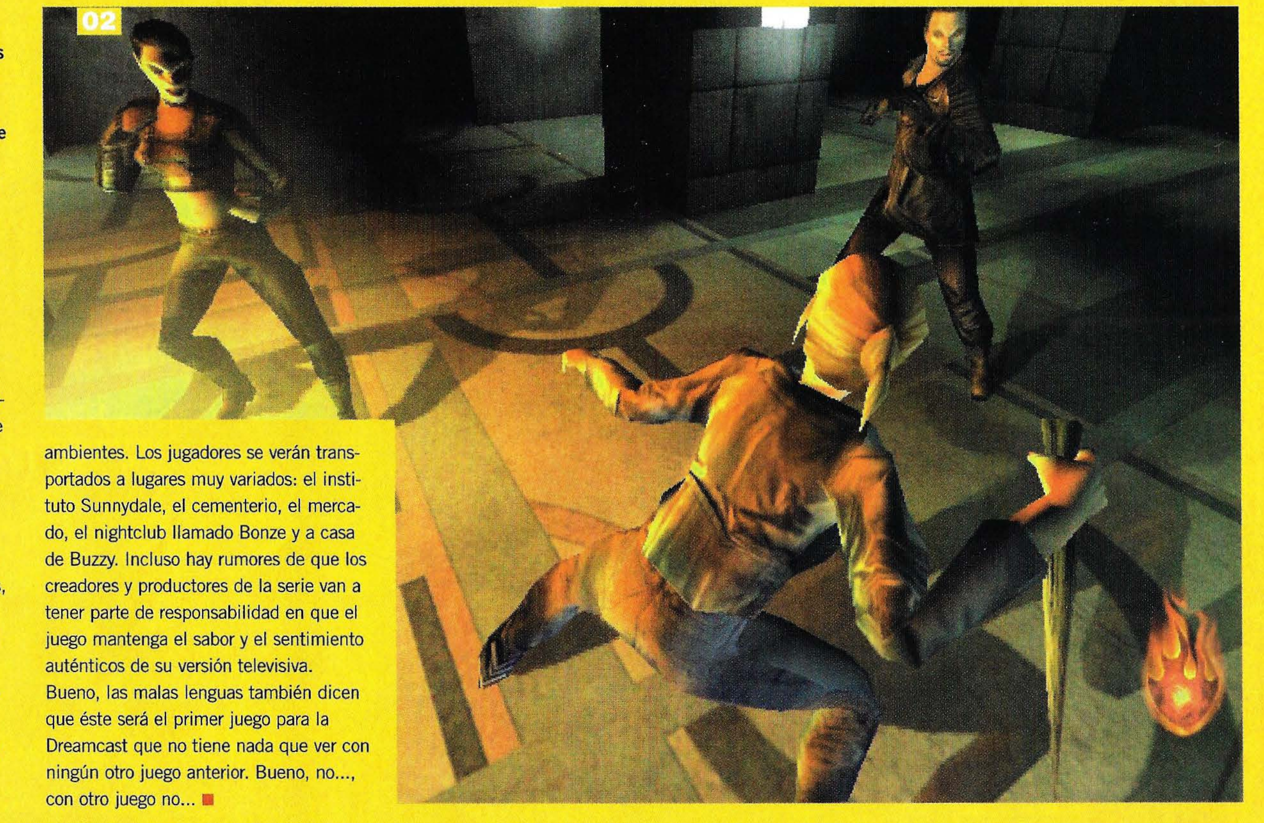
BUFFY THE VAMPIRE PLAYER

¡No te quedes ahí parado, utiliza esa estaca!

DC-M ¡EXCLUSIVA!



01 Está claro que Buffy hará uso de la caja de sorpresas de la Dreamcast para conseguir los mejores efectos
02 Esperamos una mezcla de *Tomb Raider, House of The Dead* y *Streets of Rage*. Aunque parece que nos quedaremos con las ganas echar un vistazo a la ropa interior de Buffy. Qué pena.



Se te va a caer la baba. La cazadores de vampiros más famosa de la tele empieza a hacer sus pinitos en la Dreamcast. Basada en una popular serie de la tele, esta aventura de Fox Interactive promete muchos personajes memorables, acción desenfrenada, lucha sin cuartel, humor gore y todo lo que han aprendido a amar los fieles seguidores de la cazavampiros Buffy.

No es nada sorprendente que el juego sea una aventura en tercera persona donde el jugador toma el control de Buffy Summers, típica colegiala cheerleader de día, implacable cazadora de muertos vivientes de noche. Con la ayuda de sus aliados (personajes sacados de la serie de televisión: Angel, Xander, Cordelia, Willow, Oz y Giles) Buffy debe destruir al enemigo usando su potencia asesina, las àrtes marciales, sus capacidades extrasensoriales y su capacidad de recuperación después de sufrir duros trompazos.

Buffy The Vampire Slayer ha sido desarrollado por The Collective, un equipo con sede en el sur de California, y será extremadamente fiel a la serie por lo que respecta a los personajes y a los ambientes. Los jugadores se verán transportados a lugares muy variados: el instituto Sunnydale, el cementerio, el mercado, el nightclub llamado Bonze y a casa de Buzzy. Incluso hay rumores de que los creadores y productores de la serie van a tener parte de responsabilidad en que el juego mantenga el sabor y el sentimiento auténticos de su versión televisiva. Bueno, las malas lenguas también dicen que éste será el primer juego para la Dreamcast que no tiene nada que ver con ningún otro juego anterior. Bueno, no..., con otro juego no... ■





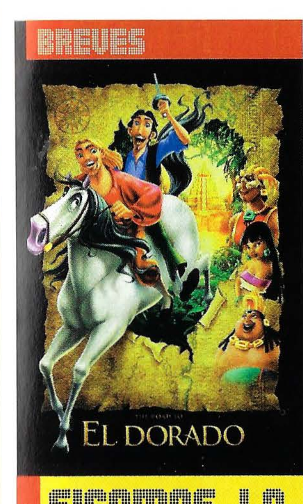
RAILWAY TYCOON II

El primer simulador de estrategia en 3d se acerca a la Dremcast.

Venga, admítelo. Siempre has querido construir una vía de tren. ¿No es así? No lo escondas. Lo entendemos. Es lo mismo que le ocurría al editor de Estados Unidos, Gathering of Developers, éste acaba de anunciar que *Railroad Tycoon* saldrá para la DC. El título, originalmente desarrollado para PC por PopTop Software, será convertido por Tremor Entertainment y será el primer juego de estrategia y simulación disponible en DC. También incluirá la posibilidad de un sistema para varios jugadores online.

La conversión realizada por Tremor de *RT II* será tanto o más adictivo que el original y además incluirá serias mejoras gráficas, en la interaz y en la estructura financiera del juego. Los jugadores conducen más de 40 tipos de carga usando 60 máquinas diferentes ambientadas por todo el mundo y son los que mueven el sistema internacional de transporte; todo ello bajo el ojo atento de los magnates. ¡Despierta! Es de lo más divertido. Aproximadamente hay unos 70 escenarios, combinando cualquier cosa ya incluida en la versión original para PC y el pack complementario de Second Century, más nuevos escenarios diseñados exclusivamente para esta reciente versión de la DC. El sistema de juego reproduce el desarrollo de la Revolución Industrial desde el año 1804 hasta el 2000, permitiendo una exploración y su posterior expansión, mientras que la bolsa de Wall Street prueba las habilidades bursátiles de los jugadores. ¡Bienvenidos a bordo! ■

BREVES

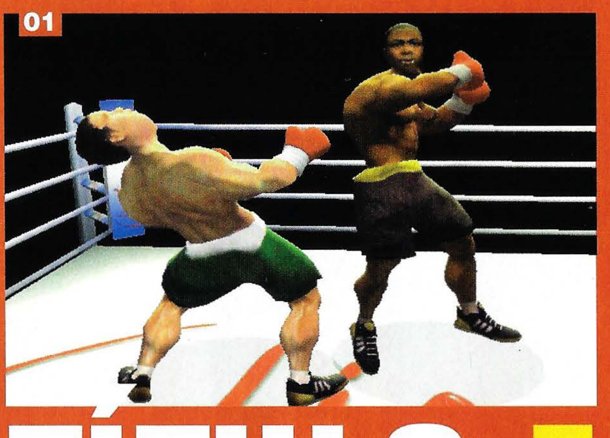


SIGAMOS LA RUTA HACIA EL DORADO

> No hay guinda sin pastel ni película de dibujos animados sin su correspondiente videojuego. Con pocas excepciones, la mayoría de estos títulos suelen ser plataformas de dos bits adaptado y maquillado lo suficientemente como para poder incluir personajes de la Disney. Comprarlos es como hacer una visita al videoclub.

No obstante, la conversión para DC de *Gold and Glory: The Road to El Dorado* (una historia animada de próxima aparición creada por los estudios Dreamworks) promete ser harina de otro costal. De hecho, los creadores del juego, Revolution Software, afirman que no va a ser un juego de plataformas. Al contrario, ésta será una aventura mucho más interactiva, basada en las memorias de los héroes de la película: dos hombres, Miguel y Tulio, sin olvidarnos de su caballo. El juego naturalmente sigue el argumento del film, con el desgraciado trío que huye de una multitud endiablada hacia Sudamérica, en busca de la tierra prometida.

Incluso ahora, que todavía falta mucho tiempo para su lanzamiento, podemos afirmar que la cosa suena bastante bien. Revolution Software ha sido responsable también de la excelente serie *Broken Sword* para la PlayStation y PC, y ahora ha fichado por Ubi Soft, una compañía que tiene un estupendo bagaje de títulos para Dreamcast a sus espaldas. Sólo una cosa nos hace dudar: Elton John, el coleccionista de Óscars, se encargará de la banda sonora. No olvides bajar el volumen. ■

01


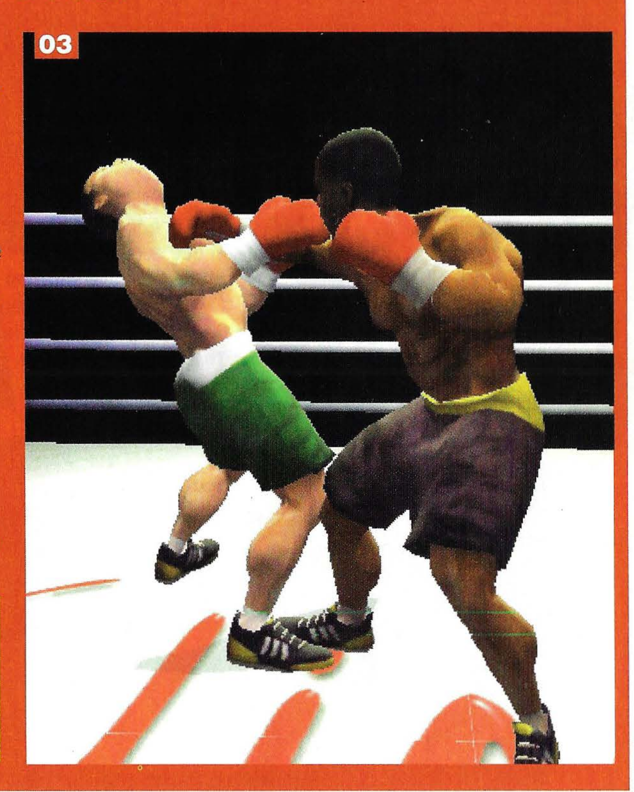
02


TÍTULO EN JUEGO

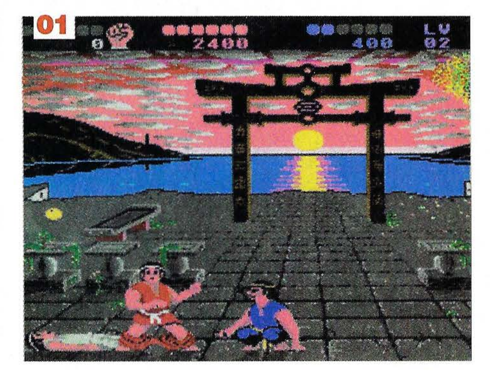
Ready 2 Rumble se enfrenta a un serio rival.

Climax es un estudio de creación de lo más atareado. Allí no se conforman con trabajar en las conversiones para la Dreamcast de dos proyectos, *Austin Powers* y las futuras series de animación televisivas de *Roswell Conspiracies*, estos chicos tienen su propia misión imposible y están dispuestos a arrasar con su nuevo juego de boxeo.

A partir de lo que hemos podido averiguar, *Title Defence* será un videojuego en que la simulación tendrá un papel más importante que la diversión arcade, pero al estilo de *Ready 2 Rumble*. Él árbitro podrá separar a los boxeadores, y se te indicará dónde los jugadores han recibido el golpe y cuáles son sus puntos débiles, de esta manera podrás acabar con el contrincante en cuestión de varios asaltos y suministrando el suficiente jarabe de palo. Cada púgil tendrá a su propio entrenador, todo un acicate para vencer los miedos y apuntarse a peleas cada ves más peligrosas y rentables. Os podéis imaginar como serán los modos de juego, los de toda la vida: el para varios jugadores, el arcade y un modo con campeonato incluido en el cual tu boxeador podrá promocionarse y pasar de ser un granujilla de ciudad a convertirse en un mega luchador al estilo de Rocky. Repeticiones de las jugadas, imágenes congeladas... hay de todo. Se han usado unos 5.000 polígonos por luchador y, se supone, que habrá sangre de lo más realista. ■

03


01 Esta vez la cosa va más en serio que en *Ready 2 Rumble*. **02** La lucha animada es, según se afirma, muy realista, dando rienda suelta a un sinfín de puñetazos y luchadores que se tambalean como borrachos. **03** Todos los boxeadores cuentan con su entrenador personal en el modo para un solo jugador.

01


IK Y LAST NINJA EN TU DC

Dos clásicos de la lucha pasan a 128 bits

Los juegos legendarios de los 80 *International Karate* y *Last Ninja* pronto saldrán en formato Dreamcast. El título de Amiga, *IK+*, fue el primer juego de pelea que presentaba a tres luchadores en la pantalla al mismo tiempo y fue programado por la leyenda de la codificación, Archer Maclean.

Last Ninja fue uno de los mejores juegos de aventuras arcade en el Commodore 64. El responsable de sacar de nuevo estos juegos a la luz es el editor del original System 3, ahora rebautizado con el nombre de Studio 3. ■

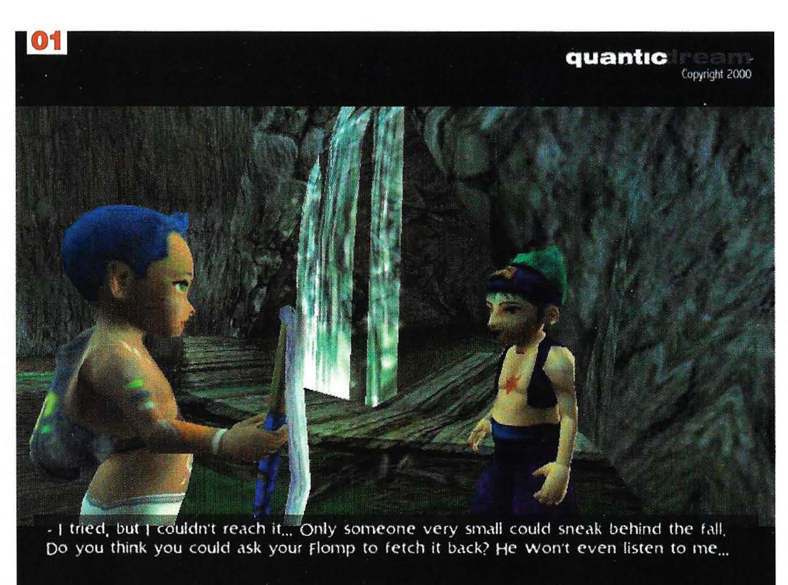
01 Esta es la versión Amiga de *IK+*, una de las mejores máquinas de videojuegos y un clásico innovador del género de la lucha.



SNK VS CAPCOM: CARD FIGHTERS' CLASH

***Card Fighters´ Clash* aparece en dos versiones diferentes que se venden por separado, una pertenece a SNK y la otra a Capcom, ambas empiezan con cartas de su propio arsenal de jugadores. Es el sueño de todos los fans de la lucha.**

Los jugadores se pasean por un diminuto mundo, entran en ciertos edificios para hablar con los inquilinos y después luchan contra ellos siguiendo un sistema de combate basado en cartas. Los jugadores empiezan con una mano de 45 cartas, cada una de ellas representa a un jugador de Capcom o de SNK. Puedes controlar a tres personajes a la vez, con la posibilidad añadida de convertir el juego en una batalla de logística y concentración. Extraño pero encantador. De verdad. Hay tantas cartas especiales escondidas por todas partes..., puedes encontrar máquinas expendedoras de cartas que proporcionan alguna que otra ayuda extra, y cabe la posibilidad de negociar con la gente y hasta jugarte el dinero en máquinas tragaperras para ganar cartas de personajes que se encontraban camufladas (las mejores). El ritmo de juego no es precisamente desenfrenado, o sea, que no te hará sudar ni revolcarte en el asiento y tampoco vas a ser expulsado del autobús por asustar a los otros pasajeros. Pero te lo pasarás un rato bien, encontrarás múltiples desafíos que van a durar muchísimo y como mínimo vas a gastar dos cartones de pilas. **8/10**





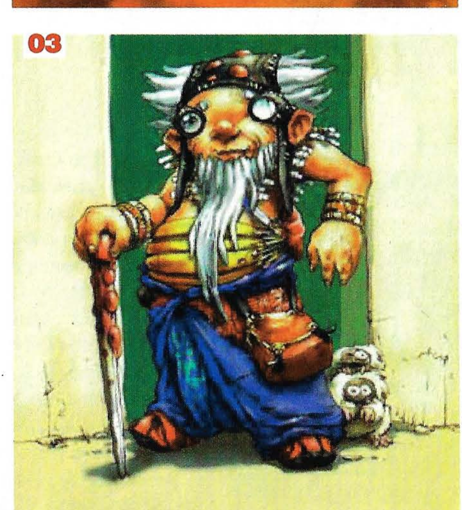
QUARK LIFE

¿Un juego inspirado en *La historia interminable*? Bueno, al menos no sale la canción de Limal

¡Salvad al mundo de la nada que lo invade todo! Esta es la misión que deberás cumplir en este juego de aventuras en 3D de Quantic Dreams, el editor francés responsable de la explosiva estrella de la ciencia ficción, The *Nomad Soul* (echa un vistazo a los comentarios de la página 016).

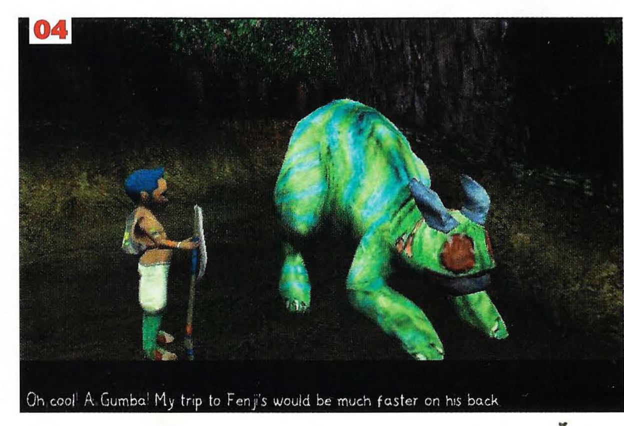
El mundo en cuestión es Quark, un reino de fantasía con sabor a cuento de los hermanos Grimm. Juegas en el papel de Waki, un joven aventurero al que ayudan unos bichillos con varias habili-dades (a los que tú también puedes controlar si lo deseas). Por cierto, tienes igualmente la posibilidad de guiar a otro personaje llamado Una y que vive en una dimensión paralela que tiene cierta similitud con el Londres victoriano. El juego implica saltar de la personalidad de un protagonista al otro y a sus mundos, resolver acertijos y verse involucrado en combates en tiempo real. Lo que ocurre en una dimensión tiene efectos directamente relacionados en otra de las dimensiones, algo con lo que vas a devanarte los sesos.

Aunque todavía se encuentra en su primera fase de desarrollo, este juego excéntrico típicamente galo ya promete mucho. Los entornos son en apariencia completamente explorables; y el sistema de juego no es lineal, lo que significa que la historia no te obliga a ir en una dirección como tu madre impaciente te puede obligar a ir a hacer las compras al súper. El argumento tiene mucho de *La Historia Interminable* (un niño del mundo real que ayuda a un niño de un mundo fantástico en extinción) cosa que no nos pondría los pelos de punta si no fuese porque aún recordamos aquella canción que... En fin, intentaremos olvidarla.



01 El estilo gráfico es muy rarito, con niños que parecen espantapájaros vestidos a lo *Mad Max más allá de la Cúpula del Trueno*, con pieles y pinturas de guerra. **02** Una de las criaturas más extrañas del juego se encuentra en la dimensión de las hadas. **03** Si ves a alguien así por la calle, mejor que cambies de acera. Puede que esté loco de atar. **04** Parece que contendrá muchas imágenes animadas y conversación para que la historia sea de lo más fluida. **05** ¿Es el símbolo de la Dreamcast lo que vemos en la barriguita de este chiquillo? Parece que sí.





01

DC-M ¡EXCLUSIVA!

HIDDEN AND DANGEROUS

Detrás de las líneas enemigas el peligro acecha en cada esquina. Derrótalo con un arma denominada "estrategia".



Viaja por el tiempo y dirígete al pasado. Estamos en el año 1941 y diriges un escuadrón de ataque formado por soldados aliados que operan detrás de las líneas enemigas. Tu objetivo es abrirte camino hasta el año 1941 intacto, sin ninguna herida ni cualquier otro percance, usando tus múltiples habilidades y las de tus compañeros y todo el equipo del que puedas echar mano.

Bien, este es esencialmente el pretexto argumental de *Hidden and Dangerous*, un híbrido entre *shoot'em up* en primera persona y simulador de estrategia militar tipo *Command and Conquer*. Para cada una de las 23 misiones del juego debes reunir un equipo de cuatro de los mejores comandos de entre un pelotón de 40 y luego ponerte manos a la obra.

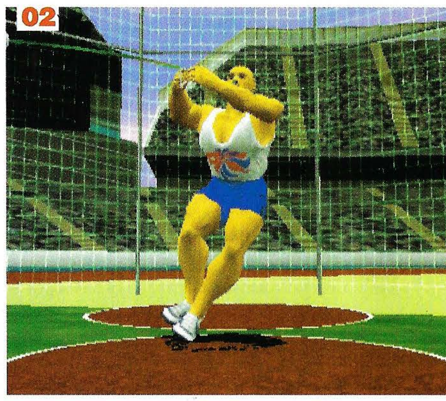
Puedes controlar cualquiera de los otros soldados directamente gracias a una perspectiva en primera persona mientras das órdenes a los otros, y todo ello sincronizado con ataques a las bases enemigas.

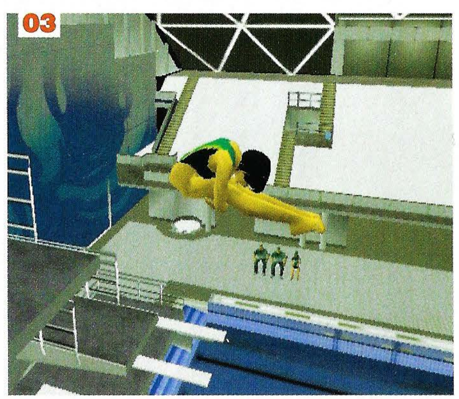
Pero seguro que todo esto ya te suena, especialmente si eres jugador habitual de juegos de PC o lees de vez en cuando revistas especializadas. Este juego fue una de las sorpresas más agradables de la pasada temporada, gracias a su inteligente equilibrio entre sigilo y destrucción (más selectiva que masiva, pero destrucción a fin de cuentas). Hacía siglos que tenía que aparecer este juego, pero con suerte saldrá en Junio (ya te lo diremos si la cosa se retrasa). Con estas imágenes de la Dreamcast puedes hacerte una idea de lo que te espera. El próximo mes publicaremos un amplio reportaje acerca del tema. ■

01 Te deslizas protegido tras cualquier cosa, debes asegurarte de que no te han visto ni oído, esta va a ser una habilidad importante que desarrollar en el juego. **02** En el fondo de esta escena se ven los cuatro soldados que tienes a tu disposición en cada misión. Cada uno de ellos tiene sus propias cualidades y un equipo especializado. **03** En cada una de las diferentes misiones te verás obligado a bombardear las bases enemigas y todo lo demás. Escoge a los tipos adecuados para la tarea o todo se irá al traste.









SYDNEY 2000

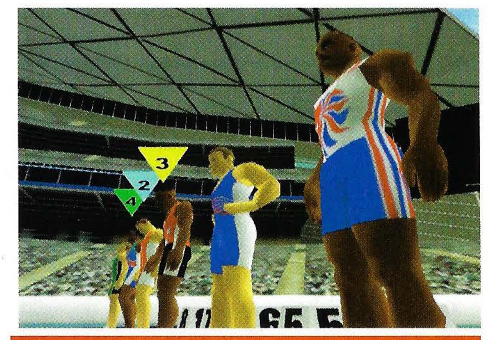
Proein se apunta a la fiebre olímpica

Se acerca un nuevo verano olímpico. A partir de agosto, un puñado de tipos musculosos y en plena forma se colará por la ventana de nuestro televisor, recordándonos una vez más que deberíamos levantar el culo del sofá y hacer algo de ejercicio. Pero en cuanto demos un par de vueltas a la manzana y empiece a faltarnos el aliento seguro que cambiamos de idea, enchufamos la Dreamcast y pasamos la tarde jugando al nuevo simulador olímpico de Proein. No adelgaza, pero al menos entretiene. Y con licencia oficial.

Por si faltaban argumentos, los desarrolladores prometen *Sydney 2000* será el juego de atletismo más realista hasta la fecha. Y no sólo de atletismo, porque junto a las habituales pruebas de velocidad (con y sin obstáculos), resistencia, lanzamientos y saltos podremos disfrutar con disciplinas como la natación, el buceo, el ciclismo o las carreras de canoas.

El sistema de juego es una variación del ya clásico aporreo rítmico de botones que caracteriza a juegos como *Daley Thompson's Decathlon* o el popular *Track and Field* de Kanami. La gran novedad es sin duda que Sydney 2000 incluye un modo Olímpico que viene a ser como el inmenso modo GT de Gran Turismo, sólo que en vez de ir mejorando tu vehículo hasta alcanzar los 300 kilómetros por hora lo que haces es coger a un grupete de jóvenes prometedores pero bajos de forma y entrenarles hasta que consigas que ganen la medalla de oro en una Olimpíada.

Se prevé una dura pugna entre este juego y su rival directo, *Excel! Olympic 2000!*, de Konami. Proein tiene a su favor la licencia oficial, pero habrá que esperar a agosto para saber cuál de los dos títulos cruzará primero la línea de meta. ■



01 ¡Corre como el viento! ¡Corre como nunca antes habías corrido!
02 ¡Ha pisado fuera del círculo! Pero el juez es un anglófilo inútil y ha hecho como si no se diese cuenta.
03 Al agua patos, por cierto, no mires al suelo! Bueno, pero luego no digas que no te avisamos.

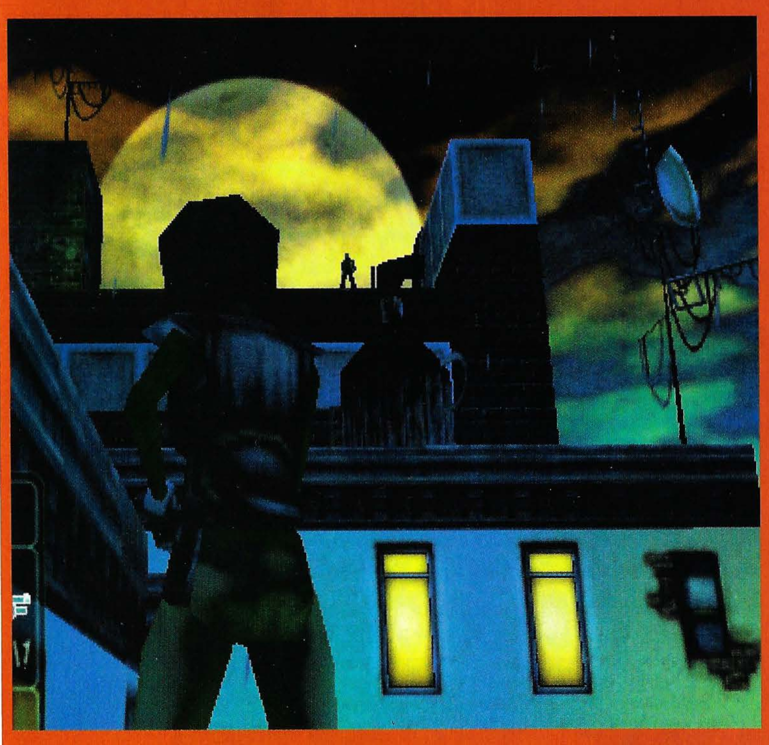
LLEGA EL CAOS URBANO

Urban Chaos, la aventura apocalíptica de Mucky Foot ya llega a la Dreamcast. Y puede que venga con compañía.

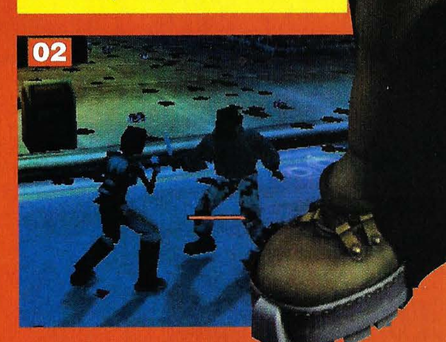


Uno de los juegos para PC más atractivos del último año ha sido convertido sin problema alguno para la Dreamcast y saldrá a la luz este próximo agosto. El debut de la joven compañía Mucky Foot, es un juego de aventuras y acción en 3D que mezcla el género de las plataformas con elementos de lucha y muchos disparos. Hicimos una visita a Mucky Foot para enterarnos de qué va y averiguar algunas cosillas de esta compañía.

Durante nuestra visita también nos enteramos de algunos chismes muy interesantes sobre el segundo juego de Mucky Foot, que ha sido titulado provisionalmente *Space Station*. Es un viaje interestelar que tiene mucho que ver con los juegos de la etiqueta *Theme* (*Theme Hospital*, *Theme Park*...) ambientado en ... Adivinadlo. En una estación espacial. Ahora mismo el juego se está desarrollando para PC, pero la compañía nos ha comentado que una conversión a Dremcast "es muy probable". Veremos. ■



01 La estrella del juego es D´arci Stern, una chica policía muy maciza que se encuentra sin comerlo ni beberlo en medio de una escalada de crímenes. **02** D´arci puede usar el bate de beisbol, cuchillos o pistolas para poner en más de un aprieto a los tíos viciosos que se va encontrando por las calles.



AÚN HAY MAS

MUCKY FOOT

Tenemos una entrevista exclusiva con Fin McGechie, el director de Mucky Foot. Averigua más detalles sobre la creación de *Urban Chaos*.

PAGINA 078 >

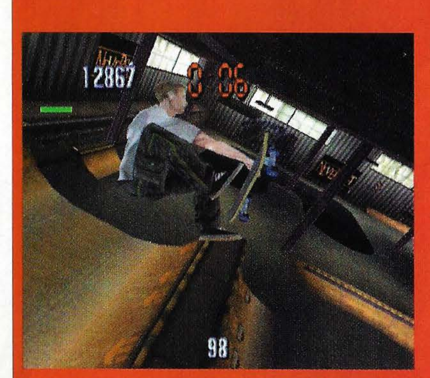


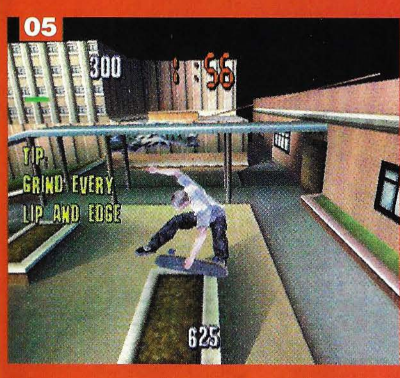
DC-M ¡EXCLUSIVA!



TONY HAWK PRO SKATER

El rey de los juegos de skate llega a DC

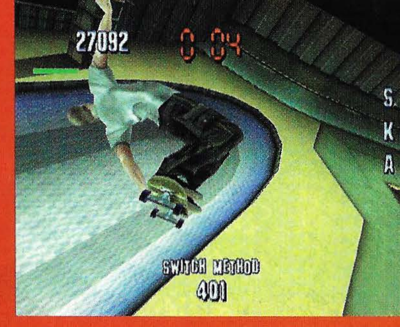


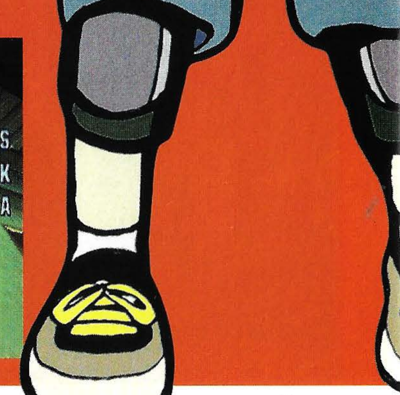


Directas de América, centro del universo *skate* conocido, nos llegan estas imágenes de la conversión a Dremcast de *Tony Hawk Skateboarding.* Se editará entre finales de Mayo y primeros de Junio, así que ya puedes ir poniéndote las rodilleras para sumergirte en la ultimísima información sobre este juego.

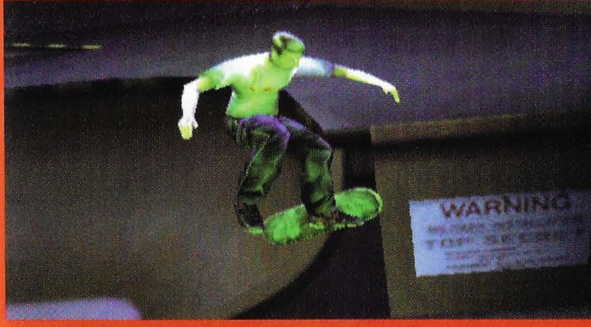
Bien, hemos dicho ultimísima, pero casi todo lo que vamos a contarte ya te sonará familiar si has jugado al *Tony Hawk* de PlayStation. Básicamente, estamos hablando de un simulador de skate estilo libre con un método de control muy intuitivo que permite realizar las piruetas clásicas y diabólicos combos al gusto del consumidor. La acción se desarrolla en nueve áreas diferentes, incluidas las calles de San Francisco, el patio de una escuela y, por supuesto, un parque lleno de pistas de skate. En todos los escenarios abundan las rampas, obstáculos y áreas secretos a desbloquear según progresas.

Uno de los principales atractivos del juego es que puedes ponerte en la piel de nueve de los mejores skaters de la actualidad, incluido Tony Hawk, el tipo que hace cosa de un año consiguió realizar el primer giro de 900 grados (dos vueltas y medio en el aire). La amplia oferta de modos multijugador (desde exhibiciones en que puedes comparar tus piruetas con las de otros a modos tag o concursos de graffitis sobre tabla) da al juego una profundidad que hasta ahora no había tenido ningún simulador de skate. El mes que viene te daremos más detalles. ■















01 Los excelentes gráficos de la versión PSX han sido puestos al día para la DC. **02** Tony Hawk: un pájaro sobre ruedas. **03** La gracia del juego es atreverse a hacer combos cada vez más complicados y creativos. **04** El gran Hawk una décima de segundo antes de aterrizar sobre sus calzoncillos Calvin Klein. **05** Los escenarios urbanos al aire libre están muy bien diseñados. Cualquier obstáculo en tu camino puede ser utilizado para realizar estupendas piruetas.



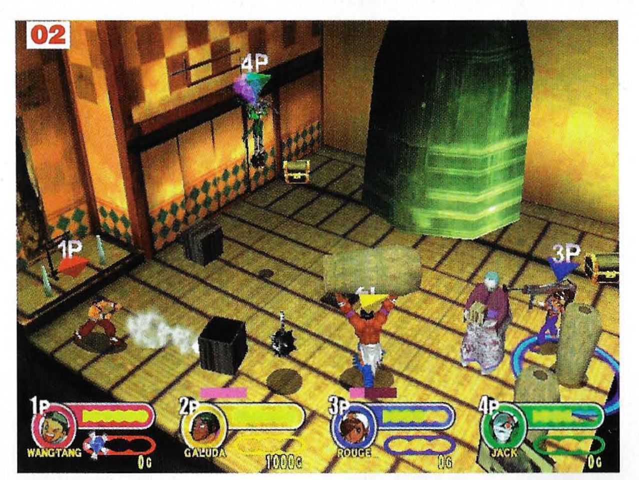
POWER STONE 2

Tan bueno que no podíamos ignorarlo

La verdad es que no tenemos gran cosa que ofrecerte: unas pocas imágenes nuevas, algunos rumores... Eso es todo. *Power Stone 2* sigue siendo una incógnita, aunque su modo de enfrentamiento simultáneo para cuatro jugadores y sus nuevos personajes parecen asegurar horas de renovada diversión.

El nuevo *beat'em up* de Capcom permite aún más interacción con los escenarios que el *Power Stone* original. Podrás pilotar planeadores, esconderte para disparar o montar armas a partir de objetos del decorado. Por lo que hemos visto, parece que la partida para un solo jugador estará basada en el enfrentamiento continúo con jefes de nivel, algo parecido a lo que pasa con *Spawn: In the Demon's Hands*, el último éxito *arcade* de Capcom. El mes que viene estaremos en condiciones de contarte casi todo sobre este título. ■

01 Los escenarios están llenos de objetos que puedes recoger y utilizar como armas. **02** Las tomas aéreas son frecuentes y la estética es un poco más caricaturesca.





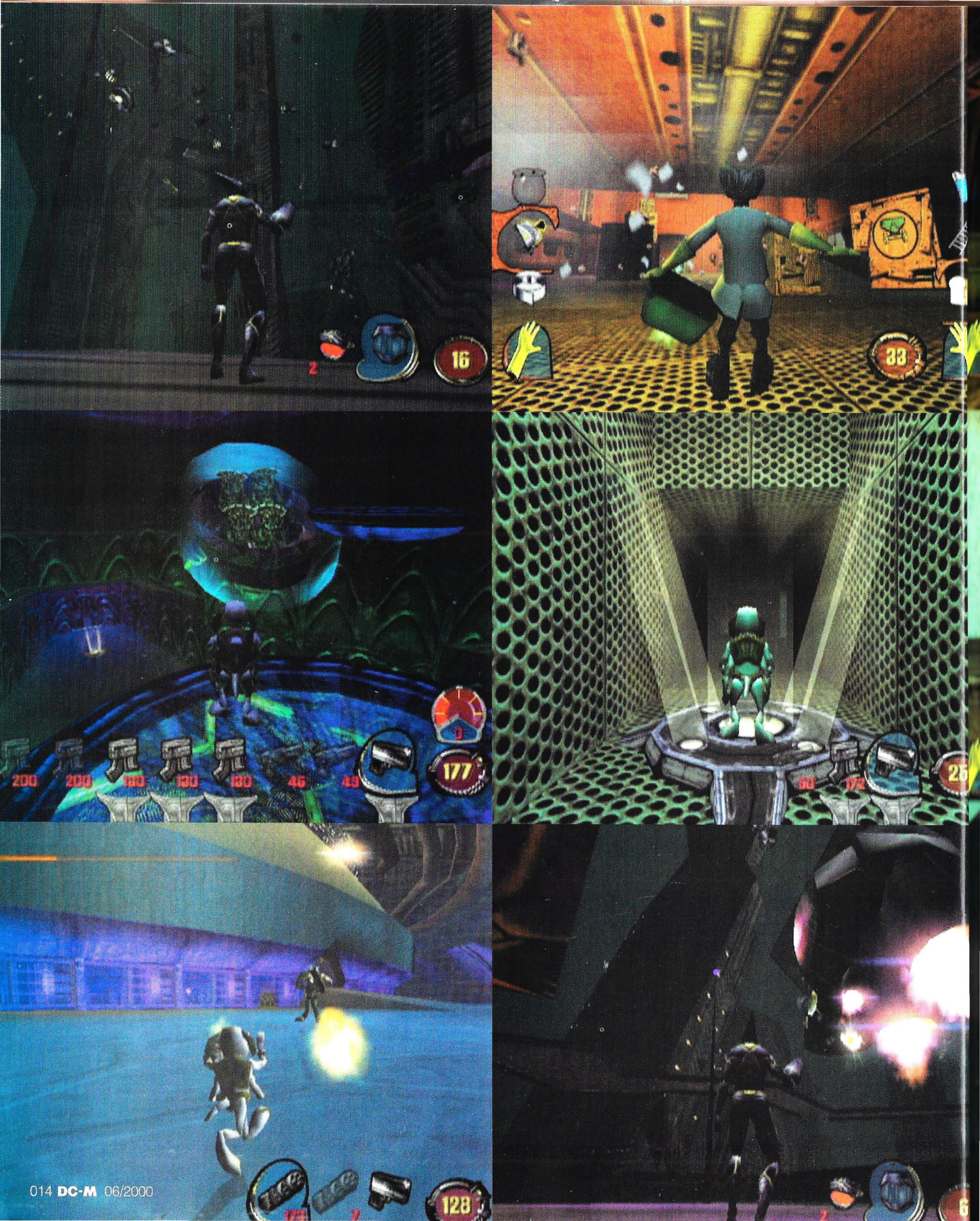
Rumor: *Alien Breed Conflict* ha sido cancelado. Team 17 llevaba mucho tiempo trabajando en este título de estrategia militar basado en *Alien Breed*, un clásico de Amiga, pero se ha tomado la decisión de abandonar el proyecto por considerarlo "pasado de moda".
DC-M: Nos tememos que es cierto. Hasbro nos lo ha confirmado. ■

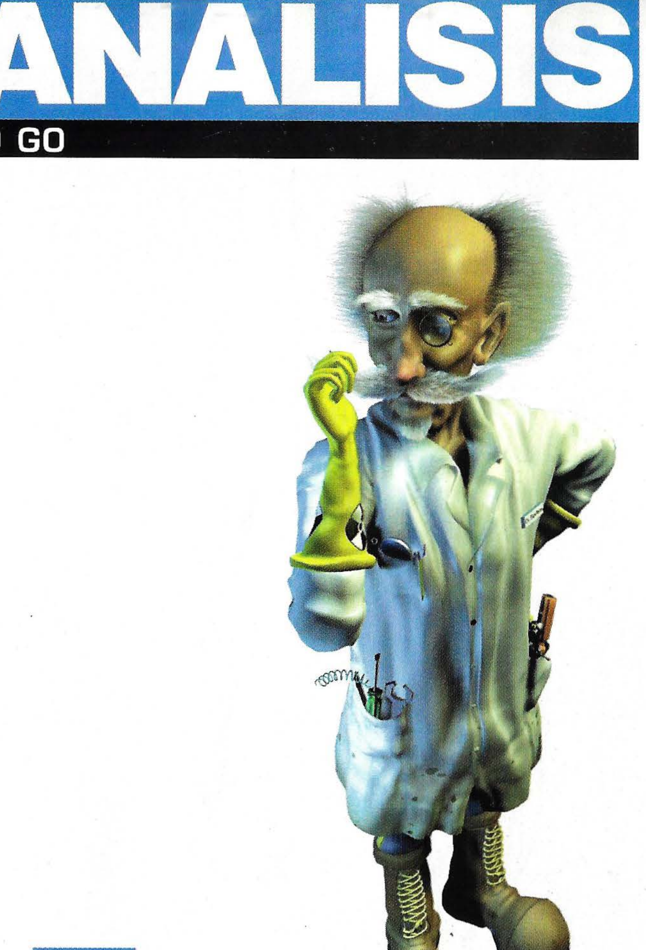
Rumor: Climax está desarrollando una secuela de su no demasiado perfecto juego *Blue Stinger*.
DC-M: Falso. Climax trabaja en algo bastante más interesante, un juego titulado *Illbreed*. También pertenecerá al género de terror y aventura, pero esta vez nos han prometido que sí que habrá algo de terror y puede que hasta algo de aventura. ■

Rumor: *Army Men: Sarge's Heroes*, de 3DO, está siendo convertido a Dreamcast.
DC-M: Cierto. Este éxito de la N64 será editado en formato Dreamcast antes de las próximas Navidades. ■

Rumor: El legendario fundador de id Software, John Carmack, está supervisando personalmente la conversión a DC de *Quake III Arena*.
DC-M: Pues sí. Eso al menos dice un diario tan serio como el Wall Street Journal. ■

Rumor: Sega está a punto de editar títulos nuevos.
DC-M: Claro que sí. En concreto, conocemos detalles de un RPG basado en una serie de dibujos animados de éxito que se titula *Blue Submarine Number 6* y de un puzzle multijugador titulado *Get¡¡ Colonies*. Hay otro RPG en la lista de espera, pero parece que aún falta bastante para que sea editado. ■





REVIEW

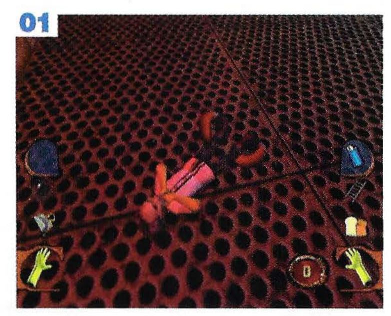
MDK2

Al principio es un cómic animado, después un *shooter* puro y duro, y al final una auténtica pesadilla.

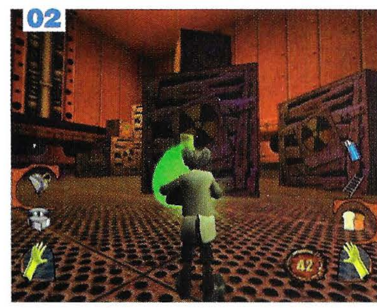
MDK2 es un *shooter* de pies a cabeza, de esos en los que es más lo que se dispara que lo que se camina pero en el que la arquitectura, los contrastes de luz y oscuridad, los cristales opacos y los rayos de electricidad no recuerdan por casualidad la estética de las revistas de cómic. De éstas han salido personajes y aventuras estupendas para muchos videojuegos, y seguro que vendrán muchos más. Pero lo que no estamos acostumbrados a ver en juegos de consolas es esa galería de personajes con atuendos excéntricos, músculos brillantes y mucha agilidad que se enfrentaban al mal, encarnado, por supuesto, en seres burlones y aún más extraños que el héroe que parecían estar pasándoselo estupendamente mientras nuestro personaje fruncía el ceño preocupado por el cumplimiento de su deber. Realmente, la estética de *MDK2* debería por sí misma ser suficiente para que a los viejos fans del juego se sumaran muchos nuevos seguidores, si es que este título no les enfría el ánimo con su dificultad.

MDK2 es como un cómic embrollado y vertiginoso, en el que nunca se sabe qué ▸

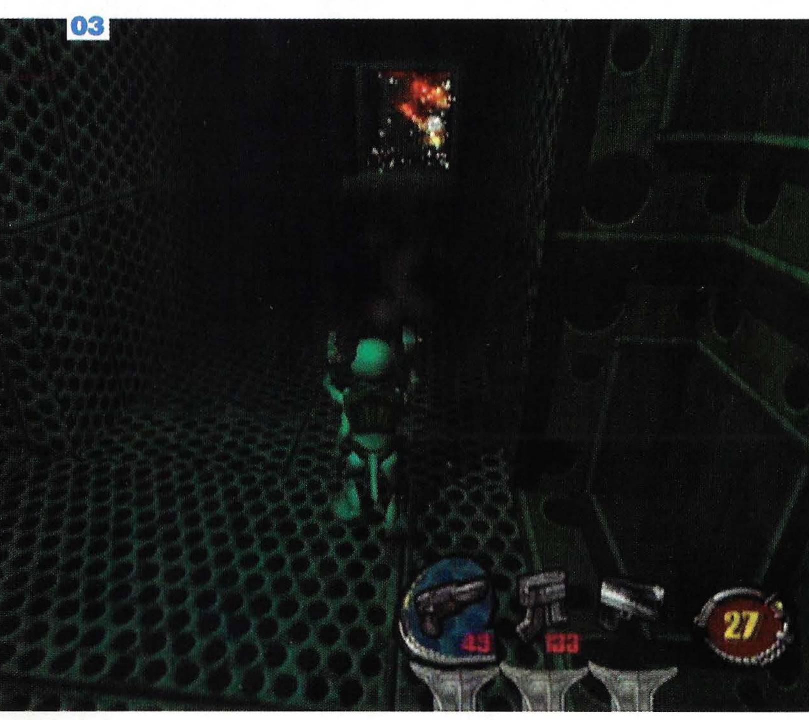
FICHATÉCNICA
- Editor: Virgin
- Desarroolador: Bioware
- Precio: 8.990 ptas.
- A la venta: Abril
- Jugadores: Uno
- Extras: 60Hz, Vibration Pack

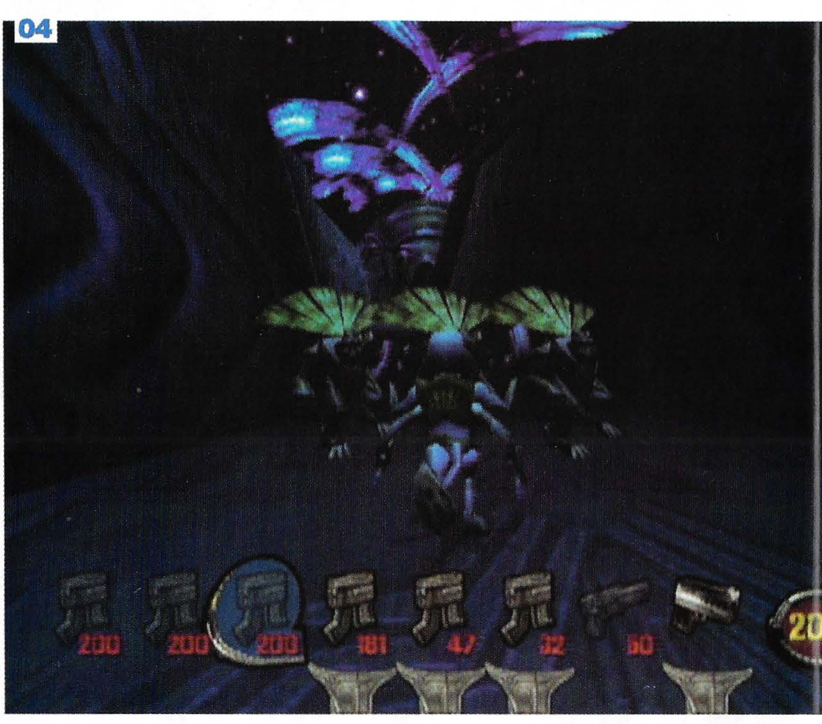












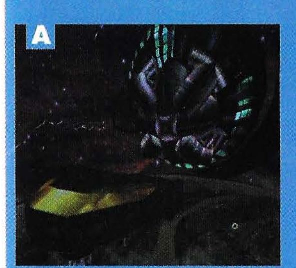
01 Los escenarios tienen un estilo gótico, oscuro, lleno de luces pero con predominio de la oscuridad; y mantienen ese carácter de principio a fin.
02 Cuando estés atascado, trata de recordar si has olvidado algún ítem, porque esto funciona como una máquina de relojería, y tienes que usar la pieza correcta.
03 El perro puede hacerse con un Jet Pack que le permite ascender, pero la gasolina dura menos de un minuto.

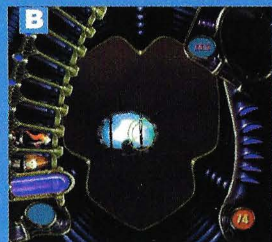
▶ va a pasar ni hace falta preguntárselo nunca. Se trata de usar los ítems y seguir el camino superando obstáculos; lo de siempre, pero más difícil de lo normal. Más que difícil, humillante. Si quieres un juego para ponerte a prueba como el mejor disparando y esquivando en medio de una tormenta de luces, gritos y explosiones, esto es para ti. Si crees que tienes la madera suficiente para soportar un juego donde pasar de un Checkpoint a otro te cuesta tardes enteras, repitiendo una y otra vez el mismo camino hasta descubrir el punto donde tienes que apuntar con el rifle francotirador, mientras aprendes a usar la combinación de ítems correcta, esto te gustará. En todo momento estás en acción, pero la mayor parte del tiempo estás enfrentando la misma situación, buscando el modo de hacer pedazos al mismo oponente, contando tus puntos de salud para ver si hay progreso y desesperado pensando qué no has ensayado, mientras la parte anterior del juego se desvanece de la memoria.
Puedes jugar con los tres personajes del equipo, el científico loco Dr. Hawkins, Kurt Hectic, el héroe principal, y Max, el perro de seis patas que nunca se saca el puro de la boca. Esto no quiere decir que puedas tener a cada personaje en cualquier punto del juego, sino que todos tienen sus propios niveles. El perro puede llevar cuatro armas a la vez pero, la verdad, no se trata de una cualidad muy interesante, pues lo único que añade es velocidad de tiro (y velocidad de vaciado del cargador). Como era de esperarse, lo más recomendable es no ahorrar munición y cargar todas las uzis que se pueda, ya que hay tramos en los que las puertas se abren a balazos mientras una muchedumbre de alienígenas alborotados te quiere linchar. Lo peor de Max es su ridículo ladrido, pero lo mejor es que puede usar un Jet Pack que le permite volar durante algunos segundos, y que debe ser la envidia de Kurt, a quien apenas le han dado un paracaídas semejante a una sombrilla. Pero Kurt es el miembro más completo del equipo; además de su paracaídas, que es imprescindible en muchos tramos, puede usar ítems tan curiosos como un modelo inflable de sí mismo que lanza para distraer a los enemigos cuando necesita un poco de tranquilidad para dispararles; y tiene un sistema de francotirador verdaderamente novedoso: cuando lo activas (pad-abajo) tienes dos ventanas, una grande para ver el sitio donde apuntas mientras gradúas el zoom (botones A e Y) y otra pequeña con la que sigues viendo el entorno del personaje, de modo que puedes ver por dónde va y controlar su movimiento lateral (botones X y B). Además, en esta ventana también verás el viaje que hacen tus balas cuando disparas. Entre tanto, con pad derecha/izquierda eliges el proyectil apropiado.
Los chicos malos son una pandilla de extraterrestres coñones y ruidosos, algunos con armas de una efectividad bru- ▶

> **"La estética de *MDK2*** debería por sí misma ser suficiente para que a los viejos fans del juego se **sumaran muchos nuevos seguidores."**

¿Comic o **shoot'em up?**

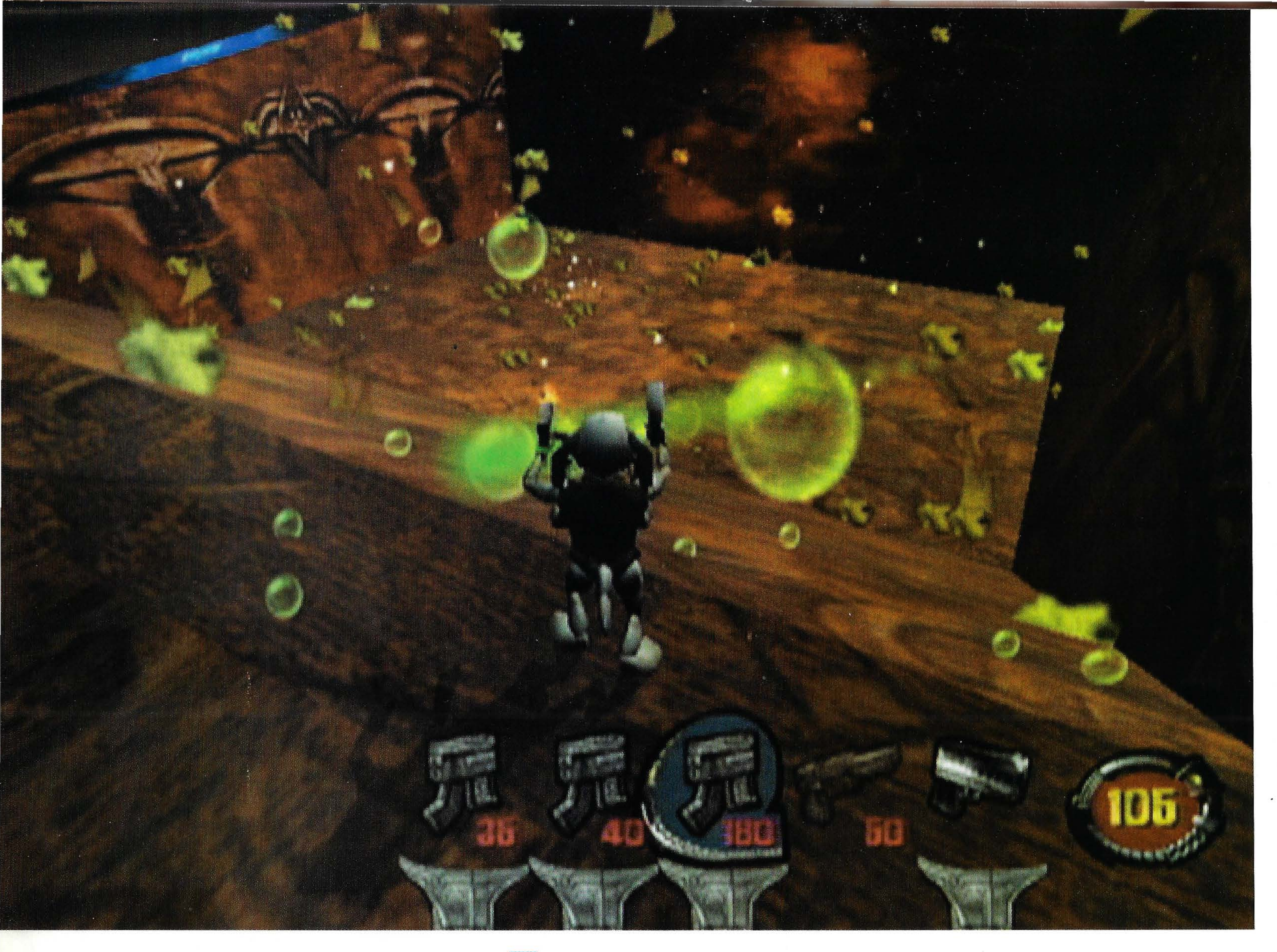
En muchos juegos vemos cada vez más la tendencia a incorporar una buena cantidad de elementos narrativos con el fin de que el único sentido de la acción no sea demostrar tu habilidad, sino resolver ciertas situaciones que sumadas sean como los capítulos de una historia. Esta tendencia no hace parte de *MDK2*, a pesar de que el juego comienza como un cómic, o precisamente por eso: pues en los cómics de entregas periódicas el personaje siempre está saliendo de un lío para meterse en otro con tal de que "no te pierdas el próximo capítulo".





A La vida de estos héroes sería un fastidio sin alienígenas qué matar. Sólo hay que pensar que el Dr Hawkins solitario, orgulloso y majarete, Max es un pero transgénico y Kurt no es más que un héroe por accidente.
B La gran cantidad de Checkpoints, la poca necesidad de exploración y la cantidad de enemigos son elementos que ubican este título bajo la vieja definición de "juego de matar marcianitos", pero gráfica y técnicamente es una maravilla.





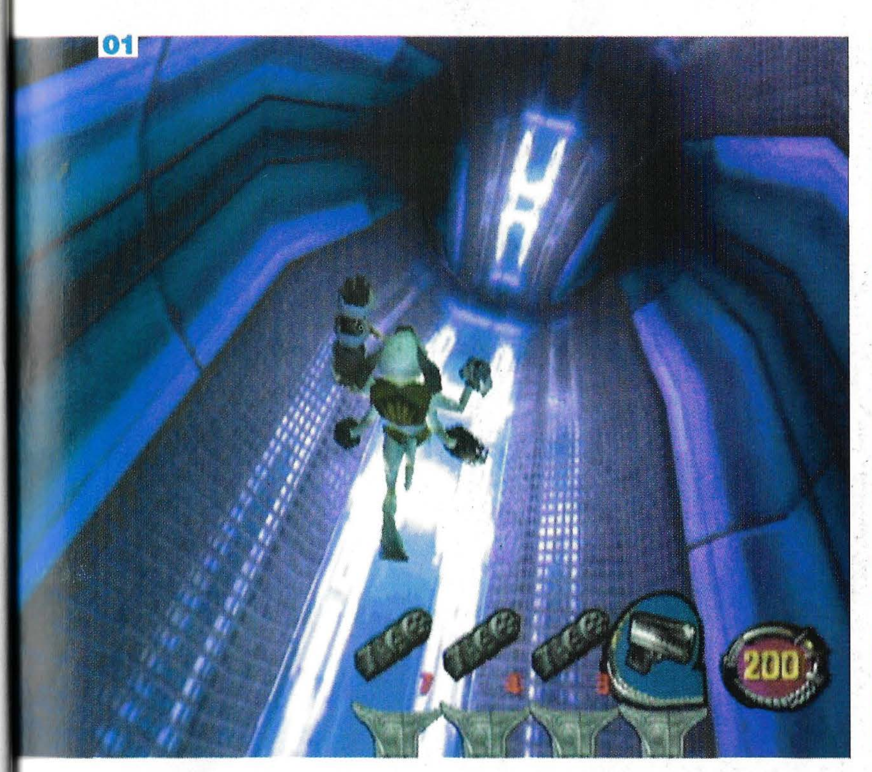
"La salud de Kurt está representada por unos jugosos troncos de carne."

▸ tal. Reciben apoyo, entre otros, de ciertos aparatejos que vuelan y detectan tu movimiento para luego hacer lo posible por detenerlo. Algunos de los extraterrestres parecen camaleones o iguanas.. Por la sangre y las mechas de la cabeza recuerdan al Depradador, aunque no por el estilo, pues son todo lo contrario de un cazador implacable. Con la ametralladora les puedes provocar una hemorragia generalizada muy fácilmente, y podrás comprobar cómo fluye la sangre verde a borbotones. Son tan inquietos e indisciplinados que siempre estás esperando encontrar la parte inteligente del ejército, la elite tecnológica de los invasores, porque no puedes creer que esas instalaciones complejas, con plataformas flotantes y cápsulas de cristal hayan salido de las manos y los cerebros de estas lagartijas respondonas.

Cada vez que encuentras nuevos extraterrestres enemigos descubres que parecen hechos para que toda la galaxia se ría de ellos, pero luego ves también que tus tres personajes no escaparían fácilmente a las risas de cualquiera. La salud de Kurt está representada por unos jugosos troncos de carne y suena como si la engullera cuando la atrapas, mientras que la de Max viene en forma de pilas AA, y de batería de coche. El Dr. Hawkins convierte una tostadora en su arma mortal cuando se ve en apuros; cuando conduces a Max, unos perros mucho más pequeños te caen del techo y te embisten como si fueras un desconocido en casa. Pero cuando has jugado un poco más te entra una nueva sospecha: faltaba quien fuese el objeto de las burlas, y ya estás descubriendo quién es. Sí, se burlan de ti: cuando has tardado toda una tarde intentando aplastar al primero de los jefes duros(el cual encaras a los 5 minutos de haber comenzado), te sale uno cincuenta veces mayor y te golpea con los dedos como a una mosca. Con Max vas a encontrar puertas con un signo de interrogación con el cual puedes obtener energía o un puñetazo en la cara, dependiendo de la suerte que tengas. Pero esto no es lo peor, sino el comienzo de la indignación posterior. *MDK2* está pensado para que el miedo al peligro se apodere de ti. La música no te sirve para prever las situaciones que vienen sino para distraerte, y los demás efectos de sonido tienen toda la intención de confundirte y asustarte ya que los gritos de los enemigos son iguales cuando te disparan y cuando les disparas tú, o no se reducen aunque hayas matado algunos, o se confunden los ruidos de una sala con los de la siguiente. Si tienes puesto el Vibration Pack podrás sentir que tiembla casi todo el tiempo, no sólo porque te hieran sino porque ellos disparan, o porque saltan o porque una puerta se cierra, o porque hoy es martes o por lo que sea, con tal de que la vibración se convierta en una presencia constante e incómoda que no te informa de nada y que desea acabar con tus nervios. Pero el recurso que ataca más directa-

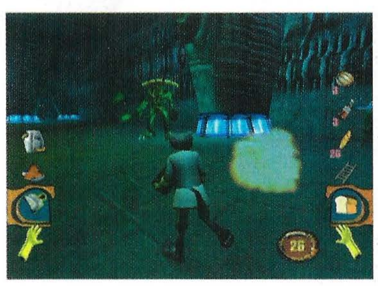
www.bioware.com

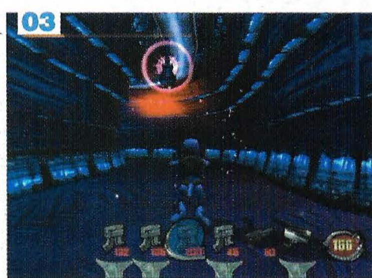
Informativa y luminosa sede *on line* de los creadores del juego.





"*MDK2* es uno de los juegos más creativos que han pasado por la Dreamcast hasta ahora"





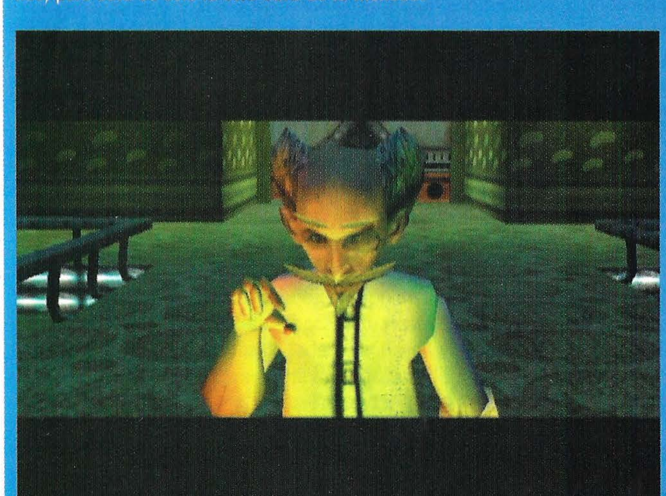




Cógelo y mata

Los movimientos de los personajes son bastante completos, y te permiten mirar y disparar a donde quieras mientras caminas en otra dirección, seguir el curso de las balas, hacer zooms en segundos y cambiar de armas pulsando un botón; el manejo de los ítems es igualmente simple, pues cada cosa va apareciendo en la parte inferior de la pantalla y para usarla sólo hay que pulsar Pad-arriba; tanta facilidad puede traerte algún disgusto, pues sin querer dejarás escapar ítems importantes en momentos inoportunos, pero esta es sólo la otra cara de la moneda.







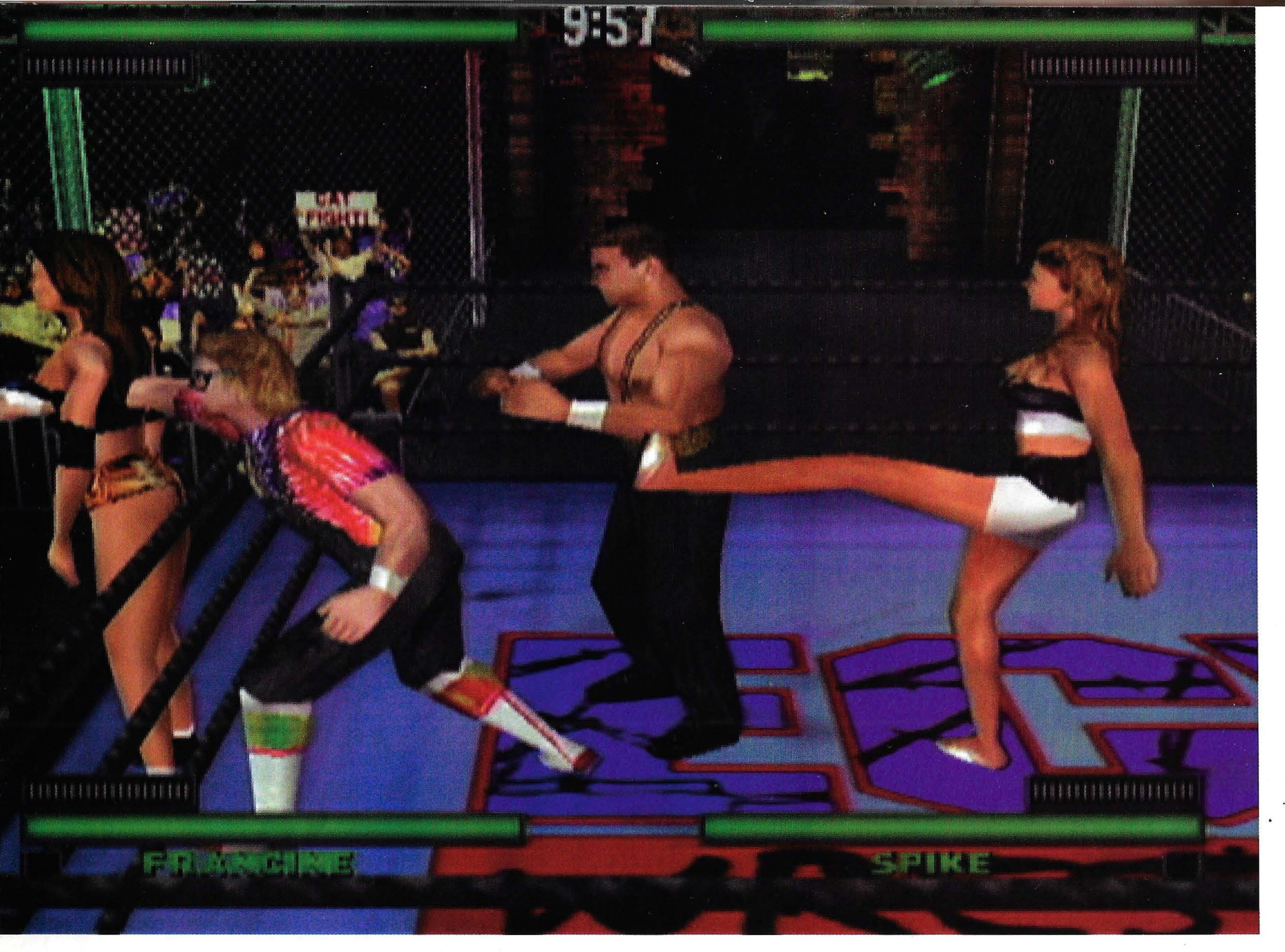


mente tu tranquilidad, el truco más deplorable para que la experiencia con este juego se te quede en la memoria (sueño de todos los desarrolladores) es que tienes que repetir treinta o cuarenta veces un pequeño trozo del juego para seguir adelante. Llegarás a poner en duda que te guste jugar, incluso teniendo enfrente escenarios magníficos, personajes muy maniobrables y gráficos perfectos. En fin, que estamos ante un juego magníficamente diseñado, con detalles visuales que nos hacen felices, con tanta acción como buen humor, pero en el que pasas con cierta facilidad unos tramos para luego atascarte horas y horas en otros, hasta olvidar de qué va la historia, hasta perder el entusiasmo, hasta sentirte burlado, haciendo el ridículo y con ganas de que nadie sepa lo que has sufrido. Si crees que exageramos, has mordido el anzuelo. ■

- **A favor:** Diseño impresionante, controles precisos y llenos de posibilidades, mucha acción.
- **En contra:** Muy fácil en unos tramos, desesperante en otros.

DC-M 8

01 Los ítems curiosos aparecen por todas partes; uno de los más llamativos es el modelo inflable de Kurt, pero hay muchos más.
02 Hay ítems que debes usar al tiempo, como la granada Agujero Negro y el Iluminador, o de lo contrario será un caso de suicidio.
03 No te pierdas la definición de las sombras con toda su silueta y en tiempo real.



ECW Hardcore Revolution

Llevar licra no parecía peligroso, hasta que... Sí, vuelven los maníacos de la lucha libre a invadir nuestras consolas

Cuando ya llevas unos cuantos años en esta industria, tienes la sensación de que ya lo has visto todo. Desde los plataformas más sobados hasta el *shoot 'em up* más blandengue, de forma que hace falta algo muy especial para sorprender a un veterano de los videojuegos. *ECW Hardcore Revolution* es justamente uno de esos juegos tan especiales.

Empezando por los luchadores cojos (está repleto de ellos) y pasando por las ridículas opciones de juego, *ECW* es uno de los peores juegos para la Dreamcast que hemos tenido el honor de jugar. Disimulado bajo la apariencia de un juego de lucha libre, es un título que requiere un gran esfuerzo mental para descubrir qué tiene que haga que valga la pena seguir jugando. Nosotros no hemos encontrado gran cosa. Más adelante nos dedicaremos a diseccionarlo de forma fría y razonable, pero por ahora volvamos atrás para explicar a qué nos referíamos al decir que "teníamos el honor" de haberlo jugado. El juego es malo. Peor que malo. Al igual que el deporte cómico-patético en que se basa, diríamos que es un producto que no tiene derecho a existir dentro de una sociedad civilizada. Pero eso no quita que nos partiéramos de risa. De hecho, nos tronchamos más que con las meteduras de pata de Carmen Sevilla. Es un juego que resulta cómico al jugarlo, un poco como cuando uno se pone a bailar después de haber bebido más de la cuenta.

Uno empieza a sonreír cuando intenta controlar mínimamente dos personajes que parece que acaben de salir de un manicomio. Después, al subir a las cuerdas y ver cómo caes de morros fuera del ring hará que empieces a reírte. Pero cuando te cubras para luego darte cuenta de que no sirve de nada porque los puñetazos atraviesan todo bloqueo, tus carcajadas se oirán hasta en Tegucigalpa. Pero hay más. Hay para cada luchador una pequeña lista de golpes y bloqueos específicos, pero resulta demasiado pesado intentar aprenderlos y llevarlos a cabo. Nosotros

> "Como el **patético deporte** en el que se basa, ***ECW*** es un subproducto que **no debería tener sitio en una sociedad civilizada.**"

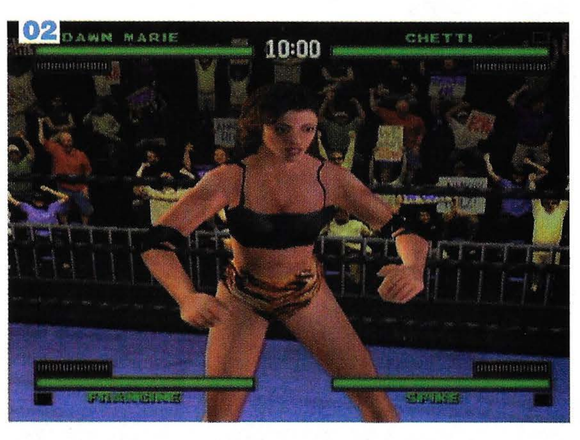
FICHA TÉCNICA

- Editor: Acclaim
- Desarrollador: Acclaim
- Precio: 8.990 ptas.
- A la venta: Ya
- Jugadores: de uno a cuatro
- Extras: ninguno

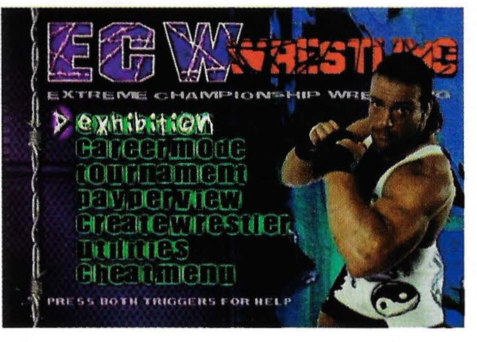
Segunda opinion

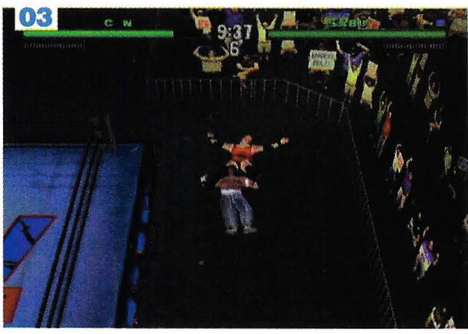
Como periodista especializado en videojuegos he llegado a ver muchas cosas estúpidas, pero nunca me había encontrado con algo como esto. *ECW* parece un juego creado por Chiquito de la Calzada. Las luchas consisten en darse un golpe por turnos hasta que uno de los dos cae al suelo. Tiene el ritmo de dos borrachos peleándose a las cinco de la madrugada. Si te gusta la lucha libre te sentirás ofendido por semejante juego. Y aunque te apetezca reírte un poco, no vale la pena comprártelo.
Keith Stuart (DC-UK)

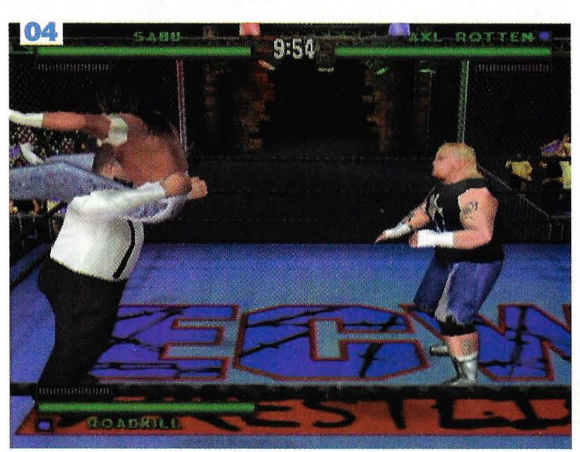


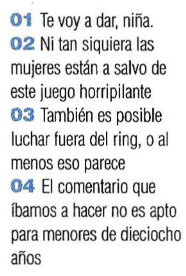


"Garantizado: no saldrás de esta **sin cicatrices"**








01 Te voy a dar, niña.
02 Ni tan siquiera las mujeres están a salvo de este juego horripilante
03 También es posible luchar fuera del ring, o al menos eso parece
04 El comentario que íbamos a hacer no es apto para menores de dieciocho años

recomendamos limitarse a los básicos que tienes disponibles para todos los luchadores en general. Tienes la patada a las partes íntimas (que provoca un grito de dolor divertidísimo en tu enemigo), el cuerpo a cuerpo (que no tiene mucho sentido), el puñetazo (genial, siempre y cuando consigas evitar que tu puño pase a través de la cabeza de tu contrincante como si éste fuera un simple holograma) y nuestro favorito: el de tirar la cabeza hacia atrás.

La lista de opciones de juego en sí es algo más seria. Tienes toda combinación posible de jugador individual y multijugador. Puedes jugar a un número sustancioso de modos: torneo, jaula, etc. Y al tratarse de lucha libre, también hay mucha sangre; en algunos juegos tienes a tu disposición cacharros que provocarán un buen despliegue hemoglobínico.

También hay un respetable reparto de personajes. Tienes desde el Amish y el barbudo hasta el Gek Boy y el Token Bint, en resumen: todos los tipejos raros que habrás visto aparecer en la televisión. Y vienen con su griterío correspondiente. Primero escoges a un par de personajes y te diriges hacia el ring. Entonces empieza a sonar un solo de guitarra eléctrica al que acompañan unos fuegos artificiales, y el presentador dice algunas palabras.

Aquí es donde empiezan a salir mal las cosas.

Los luchadores se mueven con la gracilidad de un chimpancé borracho, y a juzgar por cómo separan las piernas deben de tener hemorroides.

Los intentas guiar hasta dentro del ring, y siguen tambaleándose de mala manera. La acción recuerda más a las peleas de baretos que a la lucha profesional.

Podríamos seguir. La animación y los gráficos son pobres.

La detección de colisión da mucho que desear, y el número de golpes posibles es menor que en otros juegos de lucha libre. Midway demostró que es posible coger un deporte de ring y crear a partir de él un juego fantástico (*Ready 2 Rumble*), cosa que aquí no se da; aunque sí es verdad que la lucha libre es un deporte complejo, esto no es excusa para crear un juego tan limitado. ▶

Especímenes diversos

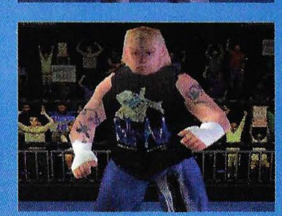
El reparto de este juego no está compuesta por gente simpática, pero te queremos presentar a unos cuantos de ellos.



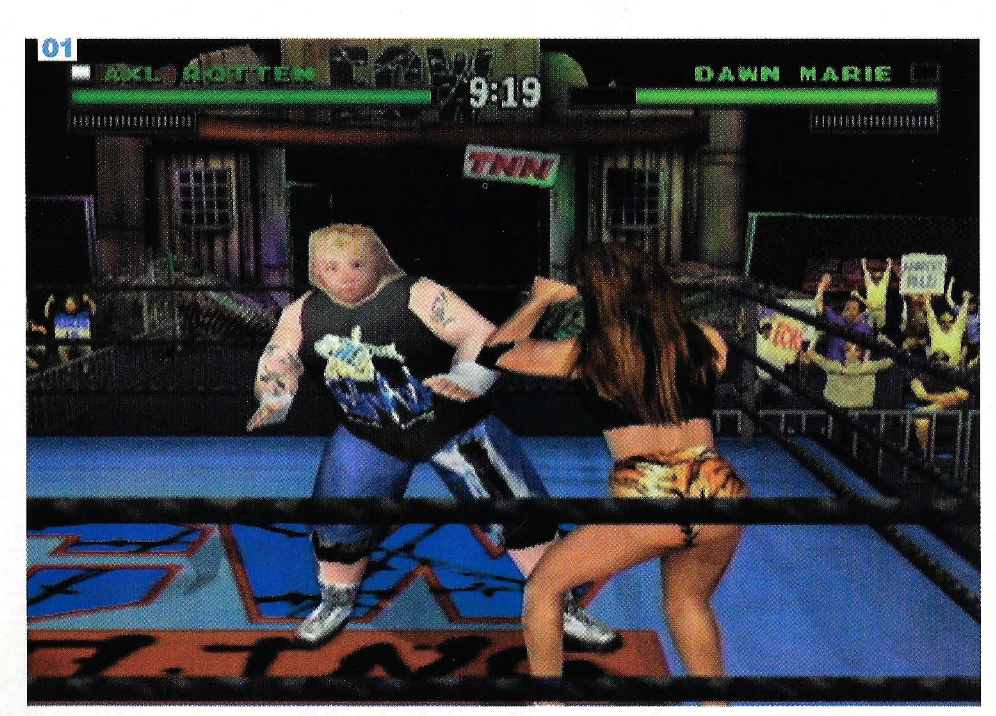
Nombre: Roadkill
Frase que mas utiliza:
"Chickens" (pollos)
La barba junto a la forma de vestir hacen de este personaje un tipo con quien no te gustaría estar a solas.



Nombre: Sabu
Frase que mas utiliza:
"Homicidal! Suicidal! Genocidal!"
Es una masa muscular de arriba a bajo. Es el típico luchador descerebrado. ¿No se parece un poco a Ricky Martin?



Nombre: Axl Rotten
Frase que mas utiliza:
"I'm not quite right!" (no estoy bien de la cabeza)
Coge un mapa de los Estados Unidos y fíjate en el sur. Allí donde veas los campos de algodón y las casas prefabricadas encontrarás a gente como Axl Rotten.











01 Fíjate en el careto de este personaje. Parece fruto de un experimento científico del doctor Moreau
02 La primera vez que bailas salsa no es fácil que te salga bien
03 Parecen cruces entre humanos y animales de granja

Tenemos que tener en cuenta que la lucha libre es muy popular en los Estados Unidos, y los juegos basados en este deporte han ido apareciendo desde hace algunos años. Pero esto no justifica que tengamos que soportar juegos malos como éste.

Lo peor del caso es que se tenga que pagar para tener este juego. Nosotros lo obtuvimos gratuitamente a cambio de hacer una reseña, y tenerlo durante una semana ha sido muy divertido. Lo enseñamos a los amigos y nos lo pasamos muy bien. En la oficina también causó furor, y, sí, nos exhamos unas buenas risas. Al final de la semana lo archivamos en el armario, y sabemos que no lo volveremos a tocar nunca, a no ser que queramos crear una lista de juegos... dudosos. Acclaim es una excelente compañía con muy buenos juegos en su catálogo presente y futuro. Pero éste no es uno de ellos. ■

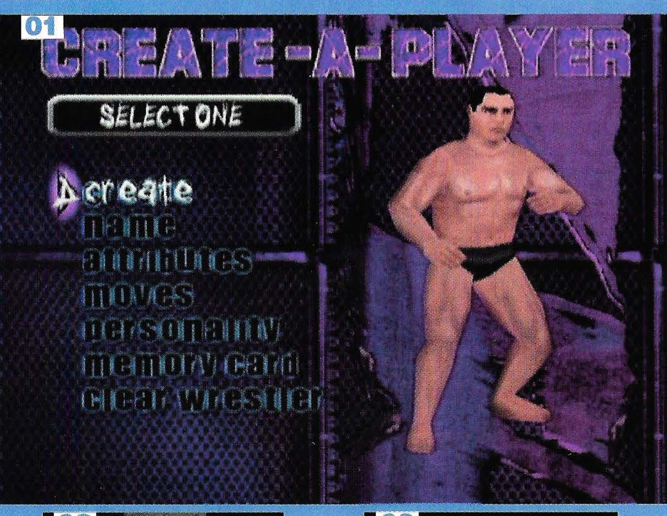
- **A favor:** Muchos personajes y muchas opciones.
- **En contra:** Gráficos muy malos. La jugabilidad brilla por su ausencia.

DC-M 4



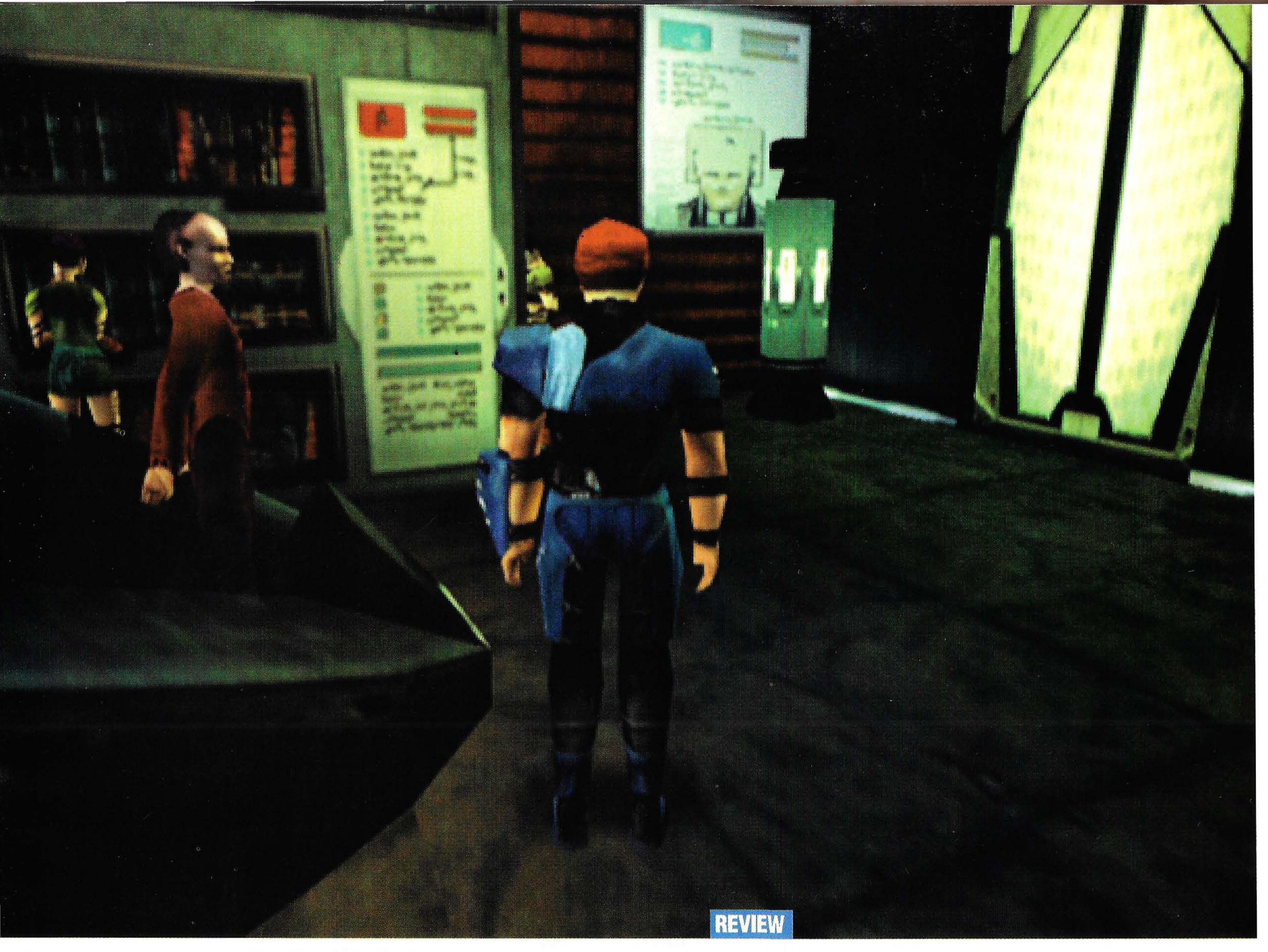
Crea tu propio monigote

Todo juego hoy en día incluye la opción de crear tu propio personaje en un intento de compensar la baja calidad del juego. *ECW* no es ninguna excepción.





01 Primero escoges el tipo de cuerpo que quieres, y después lo vas amoldando como quieras. Aunque esto no te hará luchar mejor.
02 Puedes dedicarte a crear un gordo con cabeza de mujer
03 Ahora colócalo en el ring y haz que luche como un hipopótamo enrabiado.



REVIEW

The Nomad Soul

Quantic Dreams salta a la palestra con uno de los juegos más grandes que recordamos. Lastima que ya exista *Shenmue*.

Imagínate la escena: Estas sentados frente a la tele, Dreamcast en mano, echando un ojo al menú de opciones de tu VM cuando, de pronto, un ser virtual aparece en la pantalla y te pide ayuda. ¿Qué haces? A) Ignoras sus lamentos, apagas la consola y te pones a ver el telediario de Buruaga. B) Saltas en el interior de su cuerpo digital y te vas de viaje al planeta Phaenon, a investigar un caso de posesión demoníaca.

Como esto es un videojuego, lo lógico es que te quedes con la segunda opción. Y no te arrepentirás, porque tu personaje, Kay'l, se lo monta con su guapísima novia antes de que pasen cinco minutos. Una vez queda claro que éste es un juego adulto, descubrirás también que es uno de los más complejos y ambiciosos a los que has jugado. En tu papel de turista en un mundo enorme que te es ajeno, descubrirás que casi todo tiene una lógica interna que tú todavía no comprendes. La gente te reconoce, y hasta vistes un uniforme de policía que te permite abrir todo tipo de puertas, pero está claro que eres un pez fuera del agua.

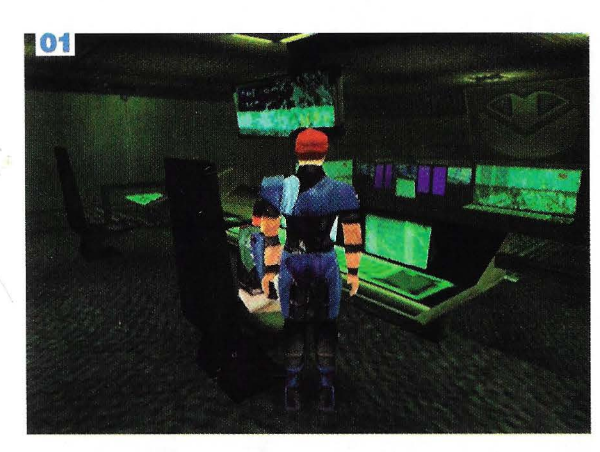
La ciudad a la que has llegado puede explorarse de cabo a rabo desde el principio. Hay de todo, hasta supermercados y locales de *strip tease*, y las calles están llenas de actividad. La gente va de un lado para otro ocupada en sus propios asuntos, el tráfico no es precisamente fluido y puedes contar con que te atropellen si no respetas los semáforos. Hasta puedes entrar en un bareto, tomarte una extraña bebida alcohólica y asistir en directo a una actuación de David Bowie. En cuanto salgas, puede que un taxi futurista con forma de burbuja te espere para llevarte a la otra punta de la ciudad. Si quieres ir a sitios concretos (restaurantes, hoteles...) será mejor que preguntes dónde están a taxistas o peatones, porque Phaenon es una ciudad muy grande y no puedes llegar a todas partes andando. Además, Phaenon es sólo el primer escenario de tu aventura.

Más adelante, descubrirás que puedes elegir entre siete cuerpos ▶

"Puedes **entrar en un bar**, tomar unas copas y **ver una actuación en directo de David Bowie".**

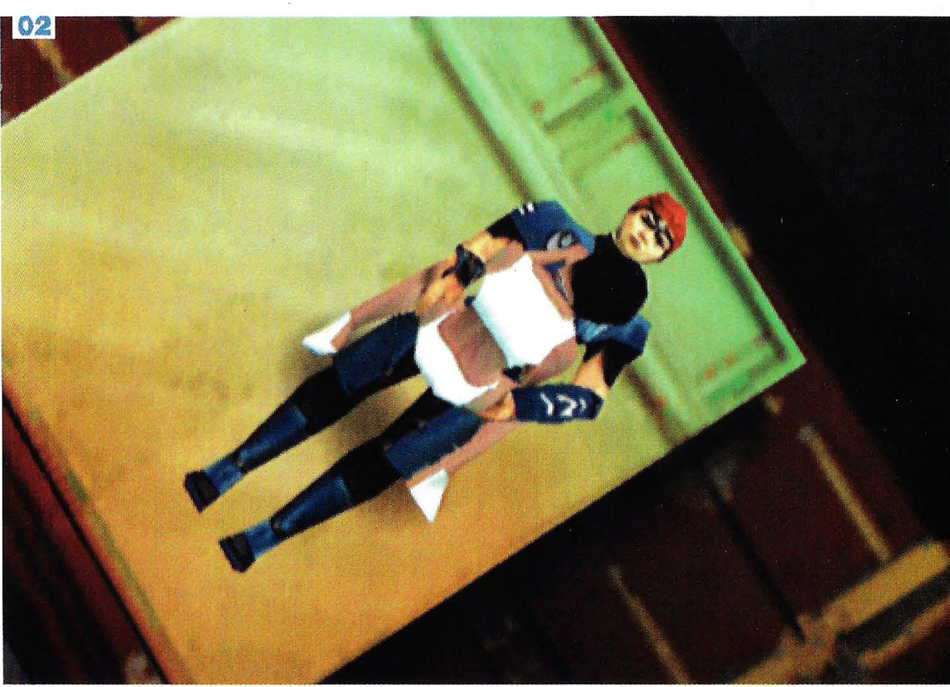
FICHATÉCNICA

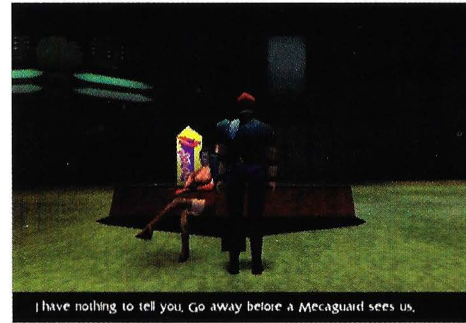
- Editor: Proein
- Desarrollador: Quantic Dreams
- Precio: 8.990 ptas.
- A la venta: Ya
- Jugadores: Uno
- Extras: 60 Mz

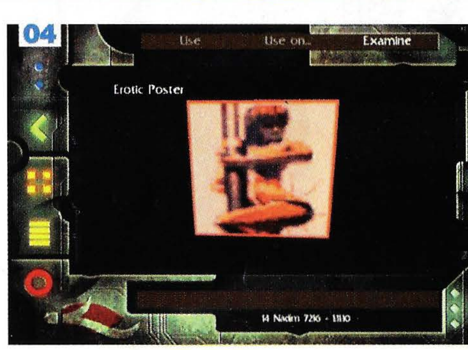


"Antes de que pasen cinco minutos **tu personaje se lo está montando con su novia".**







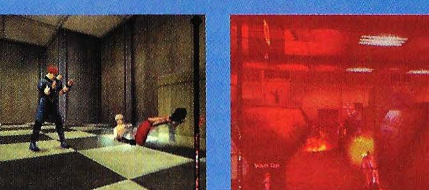


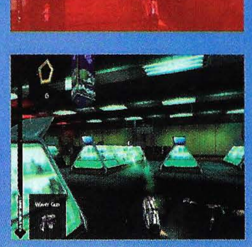
01 Kay'l tiene mucho que aprender. En primer lugar, cómo funciona este ordenador.
02 Cierra los ojos y piensa en Phaenon. Suele funcionar.
03 Nota mental: No vuelvas a confiar en este tipo.
04 ¿Para qué querrá un héroe virtual esta foto de una bailarina desnuda?

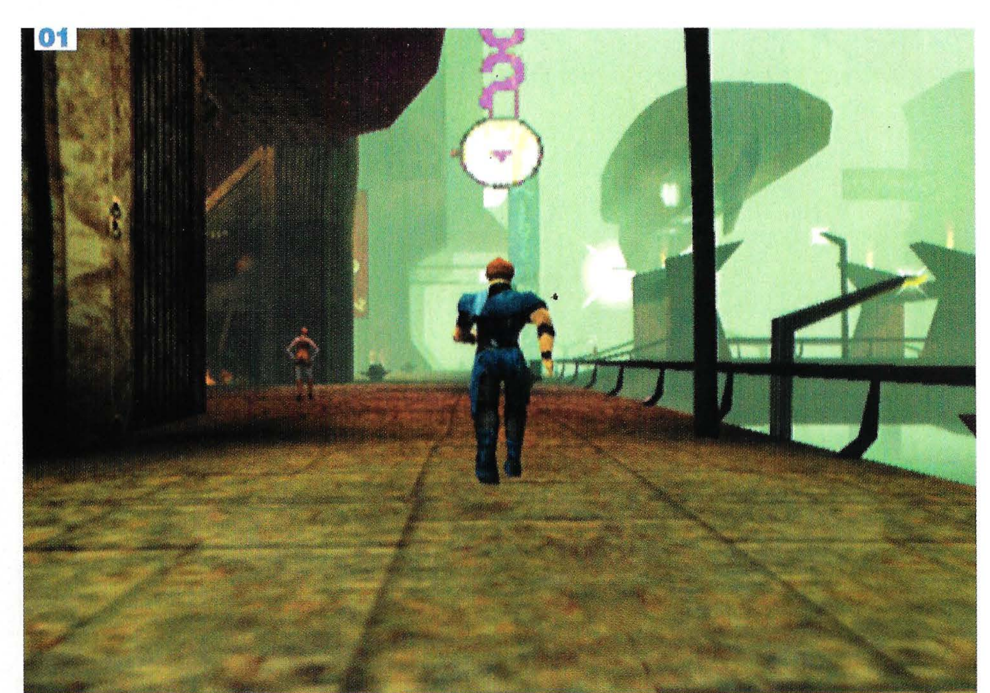
Todo eso y además... **peleas**

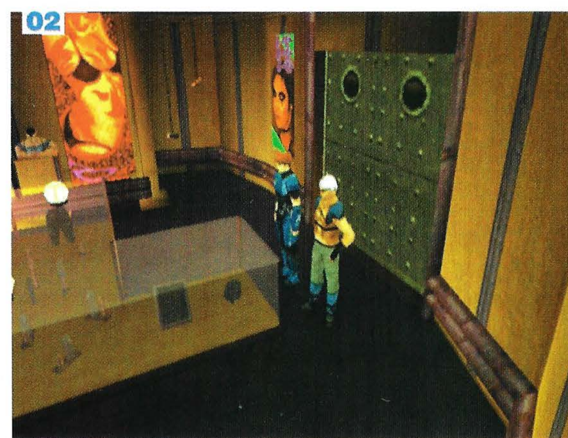
The Nomad Soul pertenece a un nuevo género, el de los juegos que intentan mezclarlo todo sin que por ello la mecánica sea muy compleja. Quantic Dreams ha incluido elementos de muchos géneros diferentes, incluso opciones de *beat'em up* o *shot'em up* en primera persona. Está muy bien que se nos permita hacer un poco de todo, pero la impresión que te dará es que los difrentes géneros han sido tratados de forma superficial y que el juego no acaba de ser ni carne ni pescado.

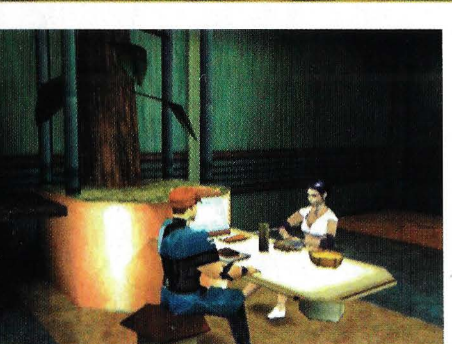




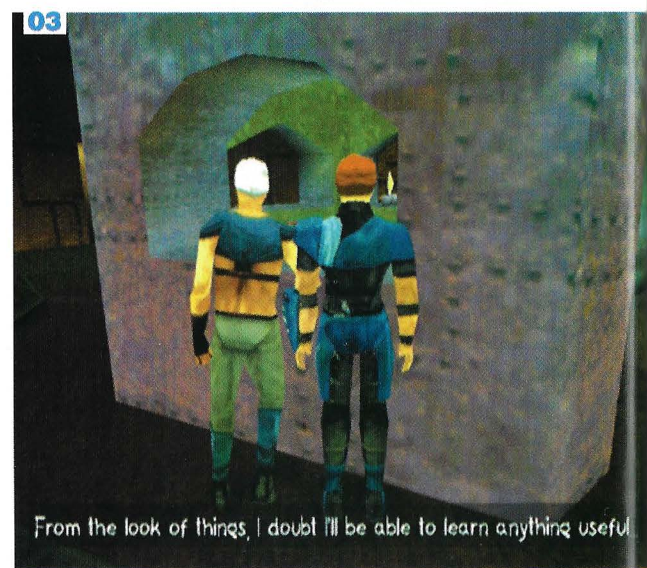











"El resultado es un **juego de aventuras tradicional** con un hábil diseño que **intenta** hacerte **pensar que es otra cosa".**

diferentes gracias a tu dominio de un sorprendente conjuro de resurrección. En cuanto te reencarnes en un personaje nuevo, serás el dueño de su cuerpo, su casa, su vida y cualquier otra cosa que tenga que ver con él. Puede ser útil, porque a lo mejor alguien tiene motivos para esconderse de Kay'l y su placa pero seguro que no del tipo ordinario en que puedes convertirte si quieres. Ten cuidado con el aspecto que adoptas para ir a según que sitios y no olvides que hay zonas de la ciudad patrulladas por réplicas exactas del ED-209 de *Robocop*. Y utiliza con sabiduría los ítems que aparecen en el menú de tu computadora parlante, Sneak. Sin ellos estás perdido. El juego da una sensación de grandeza muy bien conseguida, pero en el fondo es muy lineal. Puedes pasear de un lado para otro si eso es lo que te apetece, pero las áreas esenciales para que el juego avance permanecen cerradas hasta que encuentres la manera de abrirlas.

De acuerdo, casi todos los juegos son así, pero nos prometieron que comprando este nos convertíamos en dueños de un vastísimo mundo virtual, y basta con arañar la superficie para darnos cuebnta de que no es tanto lo que hay debajo. Puedes apuntarte a una competición de lycha y dedicar todo el tiempo que quieras a subjuegos en que desarrollas tus habilidades, pero cuando salgas a la calle e intentes hacer algo tan sencillo como hablar con un transeúnte no obtendrás respuesta. La mayoría de los personajes que encontrarás son simples elementos del decorado: ni te ven ni te oyen, hasta pasarían por encima de ti si no fuese porque los detalles de programación están muy bien cuidados. A veces conseguirás algún tipo de reacción, como cuando u mendigo te agradece que le des unas monedas, pero nada de eso ayuda a la progresión del juego. Phaenon es una ciudad fantasma poblada por autómatas y unos pocos informadores predeterminados. No tiene nada que ver con las ciudades interactivas de *Shenmue*.

Resumiendo, *The Nomad Soul* no es un mundo virtual al alcance de tu mano, sino un juego de aventuras normal y corriente al que un hábil diseño hace parecer otra cosa. Es un simple espejismo, aunque la verdad es que tiene buen aspecto. Hasta la sospechosa niebla y los ocasionales problemas de falta de frames son perdonables, porque la convincente arquitectura y el laberíntico diseño hacen que la ciudad de Phaenon parezca viva, aunque sus habitantes no lo estén. Los personajes con los que sí puedes interactuar tienen una animación facial sorprendente, más si tienes en cuenta que no son

01 Los distritos más peligrosos de Phaenon recuerdan el mundo de *Blade Runner*.
02 Vaya, parece que nos hemos vuelto a perder. Esto está lleno de libros y nadie nos hace ni puñetero caso.
03 Este personaje tampoco tenía nada que decirnos.
04 Problema a la vista. Menos mal que Kay'l hizo un curso de Tai' Chi por correspondencia.

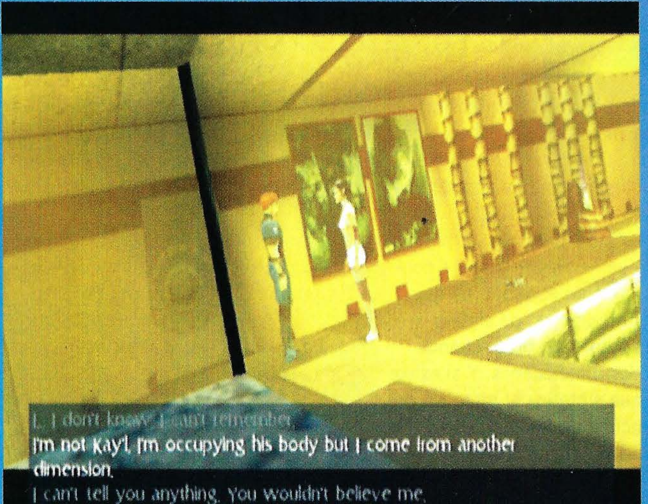
siño simples puñados de píxeles y polígonos. El único problema técnico serio son los larguísimos tiempos de carga entre nivel y nivel que pueden hacer que pierdas el hilo de la historia. También es un poco desesperante que el juego te obligue a permanecer en la misma posición unos segundos antes de que puedas usar una máquina o coger un objeto, algo que nos parece extraño (y hasta injusto) en un juego de nueva generación. Pero el principal problema *de The Nomad Soul* es que es demasiado ambicioso. Cuando Quantic Dreams nos prometió una perfecta recreación de un mundo virtual, debió darse cuenta de que no podríamos evitar compararlo con *Shenmue*. Y el juego de Sega es infinitamente mejor en casi todo. Lo único que tiene *The Nomad Soul* y no tiene *Shenmue* es un David Bowie virtual. Juzga tú mismo. ■

- **A favor:** Bonito. Tiene grandes robots, convincentes escenarios y una banda sonora original de David Bowie.
- **En contra:** Niebla, controles problemáticos y mucha menos profundidad de la que nos quieren vender.

DC-M 7

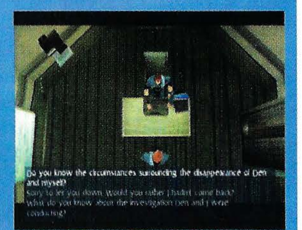
Cuéntame

El menú de diálogo es calcado a las viejas aventuras de apuntar y hacer click. Tus opciones se limitan a unas pocas frases, y eso sólo con un personaje de cada mil, el resto ni te escuchan. Además, las conversaciones no acaban hasta que el informador te has dado todo la información relevante que hay en su limitado menú de respuestas. No te pierdes nada, pero es poco realista.











REVIEW

Street Fighter 3: Double Impact

Después de una década desde *Street Fighter 2*, Capcom contraataca con una secuela sencilla pero brillante.

No importa lo llamativos que se vuelvan los *beat 'em ups* en 3D –ahora que hay más polígonos en una uña de uno de los personajes de *Soul Calibur* que en un fotograma de *Toy Story 2*– porque los juegos de lucha en 2D siempre conservarán ese encanto especial. Lo que experimentas al jugar es, de alguna manera, más puro, más duro, cuando estás en las dos dimensiones. Y si existe algún juego que sintetice el atractivo de las 2D por encima de los demás ese juego es *Street Fighter*. Y ahora, por fin, *Street Fighter 3: Double Impact*, la tercera entrega de la legendaria serie se ha abierto camino desde los salones recreativos hasta nuestros hogares. Resulta, además, que *Street Fighter Alpha 3* es otra de las continuaciones de Capcom y no la secuela que muchos podían esperar.

Claro que, con los dos juegos disponibles para Dreamcast, algunos de vosotros tendréis que tomar una decisión trascendental: ¿Cuál compro? Cuando por fin pudimos jugar al esperado y continuamente aplazado *Street Fighter Alpha*. Lo definimos como "perfección hecha *arcade*" y le dimos una puntuación de 8 sobre 10, con lo que *Double Impact* tendrá que intentar mantenerse a la altura. La buena noticia para los fans de la serie es que *SF3* es tan bueno como *Alpha 3* y que además incluye las dos primeras versiones del juego *arcade*: *New Generation* y *2nd Giant Attack*. La mala, que anda escaso de las opciones y modos de juego presentes en el otro juego para Dreamcast. De todos modos, algunos de los fans más recalcitrantes sostienen que *Street Fighter Alpha 3* y *Marvel Vs Capcom*, el otro título de Capcom para Dreamcast en 2D, eran exagerados hasta el punto de rozar el ridículo, con esos bloqueos en el aire, los combos hiperbólicos y todos los súper movimientos especiales que reducían la bastante jugabilidad.

FICHATÉCNICA

- Editor: Virgin
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 ptas.
- A la venta: Verano
- Jugadores: Uno o dos
- Extras: Vibration Pak, 60 Hz

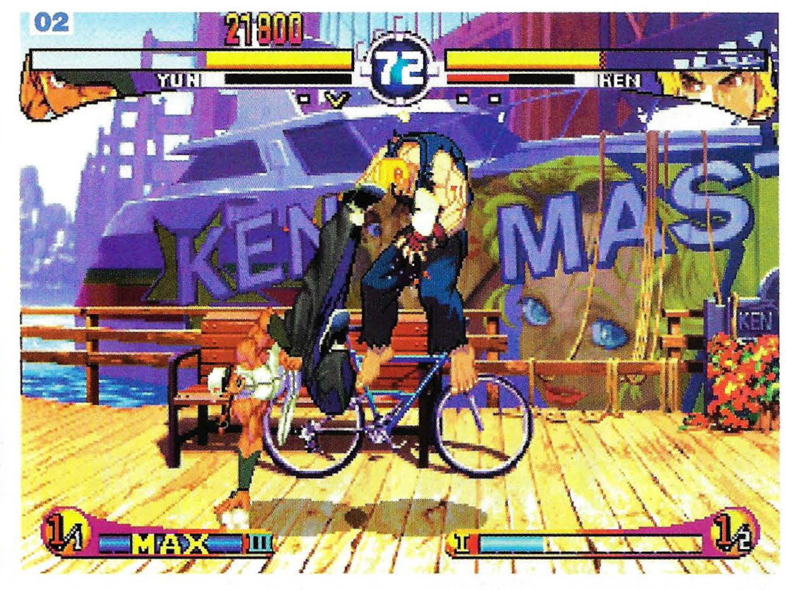
Segundaopinion

"Vale, lo admito: no me gustan los *beat 'em ups* en 2D. Nunca me han gustado. Uno tiene ya una edad y ha jugado a inumerables versiones del legendario *Street Fighter*, resistiendo siempre firme a su mágico influjo. A mí dadme juegos cómo *Way of the Exploding Fist* o *IK+*. Esta última versión no está mal, pero es un juego *Street Fighter* más. Supongo que, en cierto modo, de eso se trata. A los fans de la serie seguro que les encantará, pero siempre habrá un sector de público que no quedará convencido."

Lee Hart (DC UK)

"**Después de cada combate** el puente se viene abajo y **los luchadores caen al siguiente nivel** para seguir la lucha con kung-fu".









"*Alpha 3* nos encantó, así que ***Double Impact*** **tenía el listón muy alto".**

01 Hugo es uno de los personajes más feos de *Street Fighter*, así que unas cuantas patadas huracán en el careto tampoco van a notarse tanto.
02 Uno de los movimientos que más nos gustan es la patada de Yun que manda a los rivales por los aires.
03 El rubito este que va de jefe, Gill, viste muy austero y no para de repetir "Soy tu Dios"... ¿Qué pensaría Freud?

Double Impact consigue llenar ese vacío de jugabilidad aunque sólo ofrezca un modo arcade y un modo versus y, en el caso de Giant Attack, un juego extra.

Para empezar, los súper movimientos son distintos y mucho más sencillos que las extravagancias de *Marvel Vs Capcom*. Se denominan Super Arts y cada personaje tiene tres. Puedes elegir uno –y sólo uno– cuando elijas a tu luchador. Con este sistema los combates de *Double Impact* se convierten en la antítesis de los de *MVC*, puesto que las luchas se basan mucho más en ataques regulares pudiendo utilizar el Super Art si eres capaz de elegir el momento adecuado en el que tu contrincante no esté atacando.
De todos modos, sigue siendo posible para plantarte frente a tu rival y lanzarle una ráfaga de bolas de fuego, aunque existe un nuevo sistema para esquivar golpes que pondrá fin a tan cándidas prácticas. Este sistema es muy similar al de los bloqueos, sólo que en lugar de presionar atrás o atrás-abajo en el *d-pad* para defenderte de los golpes debes pulsar adelante (o abajo si estás en el ▶

Arte moderno

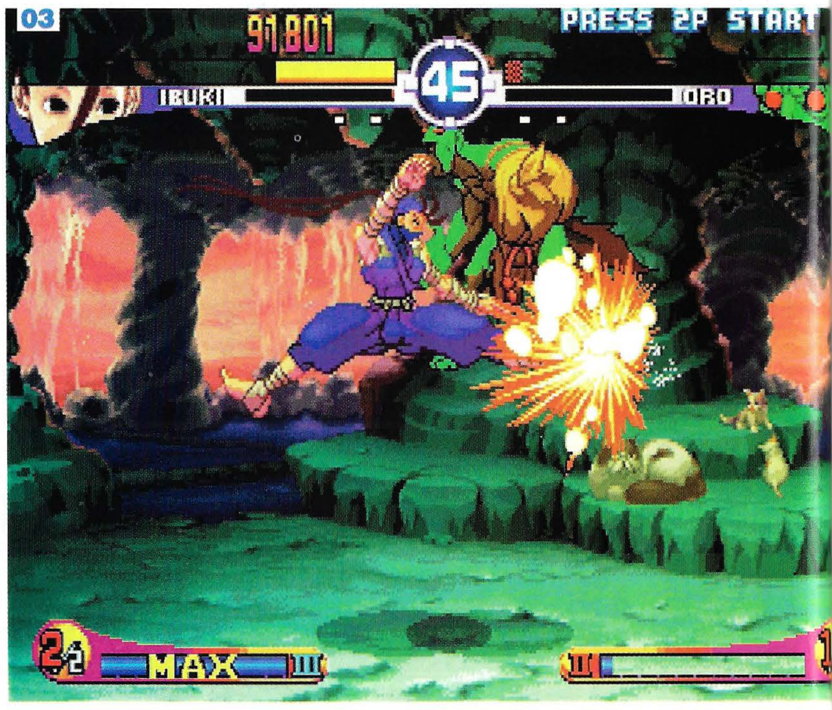
Las Super Arts de Double Impact quedan muy lejos de los movimientos a los que *Marvel Vs Capcom* nos tenían acostumbrados. Para empezar, sólo puedes emplear uno por lucha. De todos modos hay que ser muy hábil para que te salgan bien... eso sí, ¡qué gratificante cuando te sale uno cómo el de aquí abajo!















"Aunque el combate por la **supremacía *Street Fighter*** en Dreamcast parece estar muy reñido, **nosotros te recomendamos *Double Impact*."**

aire) y así lograrás esquivar los ataques de tu enemigo. Lo bueno de este sistema es que si lo haces bien no perderás energía y podrás conectar, acto seguido, un buen golpe. Pero ten en cuenta que este sistema también ha sido criticado por los fans más entusiastas de *Street Fighter*. Según ellos, puedes esquivar casi todos los golpes sin que obtengas penalización alguna por ello y esto convierte las partidas para dos jugadores en escaramuzas híper defensivas. Está bien que lo comenten, pero parece que pasan por alto el hecho de que poder esquivar todos los golpes requiere un tiempo y una práctica considerables.

www.capcom.com
Conexión directa con las sedes de Capcom para Estados Unidos, Asia y Japón

Otra primicia de *Street Fighter* es la inclusión de un movimiento de huida que se consigue pulsando atrás o adelante dos veces muy seguidas y muy rápido. Es muy útil si te encuentras acorralado en una esquina y quieres una solución rápida. También tendrás ocasión de pillar a tu oponente despistado si apareces como una exhalación, repartiendo leña a diestro y siniestro. Los súper saltos de *Marvel Vs Capcom* han desaparecido, pero afrontémoslo: no servían para mucho. Existe una especie de sub-súper-salto que puede activarse presionando atrás-abajo y luego adelante-arriba o bien adelante-abajo y atrás arriba, pero la diferencia de altura con el salto normal es mínima.

En términos de jugabilidad y controles, *Double Impact* evoca aquel acercamiento llano y sin florituras de *Street Fighter 2 Turbo* que permitía que los jugadores más experimentados se luciesen despachando a los malos tan ricamente. En este juego la habilidad y el dominio de los controles serán muy importantes.

Los gráficos de *Impact* son de lo mejor que se ha hecho en 2D. La animación de los personajes es fluida y nítida, no hay ni un signo de ralentización. Ver como Elena, uno de los nuevos personajes de *SF3* hace ejercicios de calentamiento sin moverse del sitio, como si estuviera danzando una capoeira, es uno de los momentos cumbre del juego. La verdad es que la gente de Capcom no ha escatimado un polígono en animación. Algunos de los fondos animados son también muy impresionantes. El de Elena en concreto, tiene un puente de cuerda suspendido frente a una cascada gigante. Después de cada combate el puente se viene abajo y los luchadores caen al siguiente nivel para seguir la lucha con kung-fu. Pero otros fondos quedan bastante deslucidos, como Necro pisando el suelo... un suelo que podía haber sido transferido directamente de la versión de *Street Fighter 2* para la SNES, de baja resolución y *renders* chillones.

Además de Ryu, Ken y Akumi, *Street Fighter 3: Double Impact* incluye 12

01 Los primeros encuentros con Elena pueden ser más que breves. Esas piernas tan largas te harán ver las estrellas.
02 Si todo lo demás falla, las bolas de fuego pueden sacarte las castañas del ídem.
03 ¿Por qué siempre hay algún tonto que se enamora de un personaje de videojuegos? Ibuki, ¿cómo nos haces esto? Eres tan encantadora... ven a vivir con nosotros en nuestro universo paralelo. Se está muy bien, seguro que te encantará...

Ballbuster

Todos recordamos como, de adolescentes, combatíamos el estrés de la pubertad con el nivel bonus del *Street Fighter* original, en el que se nos invitaba a destrozar un coche. Era simple, pero súper divertido. *Double Impact* contiene un juego extra que pide un poquito más de habilidad y destreza, además de un buen dominio de la técnica para esquivar golpes si quieres desviar las 20 pelotas de Sean. Nosotros lo hemos conseguido... una vez.



nuevos personajes. Uno de nuestros favoritos es Sean, cuyo estilo de combate es una mezcla del de los puñetazos dragón y bolas de fuego de Ryu y el *kickboxing* de Deejay. Está muy bien esto de tener un personaje nuevo con movimientos que ya nos resultan familiares y otros que son completamente nuevos. Otra de las estrellas es Ibuki, uno de los personajes de videojuegos más atractivos que Capcom ha creado. Cuando gana un combate se quita sus ropas de ninja y muestra un moderno atuendo: chalequito blanco, vaqueros rojos y zapatillas deportivas –Chun Li, lo llevas claro.

Los movimientos de Ibuki son muy estéticos, sobretodo su fantástico ataque combinado con giros, saltos, cabezazos y bofetones (o algo así). Como ocurre con todos los grandes *beat 'em ups*, son este tipo de detalles los que hacen que un juego como *Street Fighter 3: Double Impact* sea tan atractivo... a pesar de que algunos adeptos a la saga *SF* se quejen de que los nuevos fichajes se parecen demasiado a los personajes de siempre. Por ejemplo, el boxeador británico Dudley es una variación anglosajona y bigotuda de Balrog y Necro emplea sus extremidades telescopicas para los ataques a distancia, como el violento Dhalsim de *Street Fighter 2*.

Cuando leas estas líneas, es muy probable que tanto *Street Fighter Alpha 3* como *Street Fighter 3: Double Impact* estén en ya en las tiendas. Aunque el combate por la supremacía *Street Fighter* en Dreamcast parece estar muy reñido, nosotros te recomendamos *Double Impact*, a pesar de la escasa oferta de modos de juego. Es la experiencia *Street Fighter* más pura desde *Street Fighter 2 Turbo* y si no fuera por la falta de opciones, le hubiéramos dado un 9 sobre 10. Aunque su dinámica sea más bien evolucionaria en lugar de revolucionaria, este es –sin duda– el juego que estábamos esperando. ■

- **A favor:** Buen sistema de controles, tiempo de carga corto, geniales personajes nuevos y animación fluida.
- **En contra:** Escasez de modos de juego y poca durabilidad. No tiene tantos detalles como *Street Fighter Alpha 3*.

DC-M 8



Wetrix+

Wetrix+ hace aguas por todas partes. Y es así como te enganchará para siempre.

Los puzzles, esos juegos odiados por la mayoría, (sobre todo por los adictos al olor de la pólvora quemada), y ensalzados por aquellos a los que de pequeños les gustaba el ajedrez y aún hoy opinan que Lara Croft es una simple curva de beneficios en los gráficos de Proein.

Es un hecho, hoy en día los puzzles no son nada si las piezas no caen del techo. Las piezas de *Tetris*, (rey indiscutible del género) caían del cielo. Los *Lemmings*, que engancharon a millones, no se sabía de dónde venían exactamente, aunque también caían de arriba. En *Tetrisphere* en *Bust-A Move*... Desde luego Alexei Pajitnov ha creado escuela con su idea de hacer caer piezas geométricas.

De entre todos los discípulos de este sabio ruso, inventor del primer *Tetris*, uno destaca agradablemente entre los demás. *Wetrix*.

Wetrix (nada que ver con Neo y Trinity de *Matrix*) es un juego de puzzles en el que del cielo caen colinas que debes saber colocar de modo que formen valles estancos y sin fisuras, que recojan el agua que vendrá a continuación. No, no es una broma, es una pasada. Al igual que en *Tetris*, debes pensar rápido, rotar y colocar las piezas para que el agua no se escape por una brecha y se acabe la partida.

El funcionamiento es tan simple como adictivo. Existen cuatro jerarquías de ítems que pueden caerte del espacio exterior: elementos geológicos, (montañitas que se suman al terreno o le restan altura), ítems que restarán agua, la congelarán o destruirán tus diques (bombas, meteoritos, hielo, minas) elementos extra, (patitos, Arco Iris y demás), y, cómo no, la propia agua, que te dará la vida, y te la quitará cuando la que se te escapa llene la probeta del lado derecho de la pantalla. Muy simple, pero extrañamente adictivo.

Wetrix+ sigue al pie de la letra las enseñanzas de *Tetris*. Hay que pensar ágilmente y reaccionar deprisa, cualquier pequeño error te lleva a un Game Over prematuro. Al principio es muy frustrante, pero cuando le cojas el pulso no harás otra cosa que jugar a *Wetrix+*, porque es un juego excepcional.

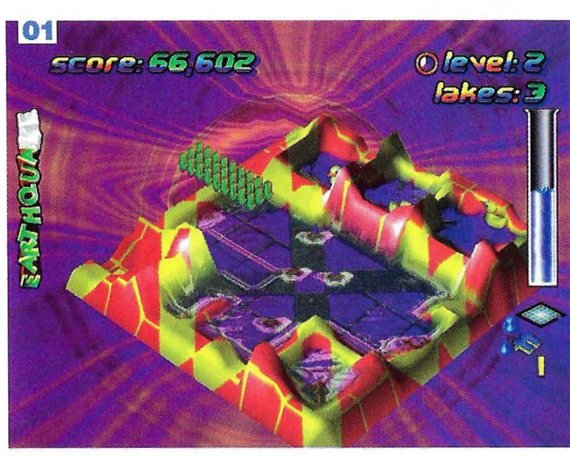
Aunque un juego de estas características no necesita demasiados alardes técnicos, sí que es verdad que *Wetrix+*

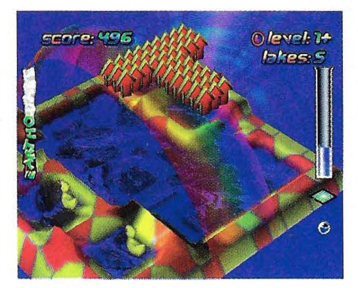
FICHA TÉCNICA

- Editor: Proein
- Desarrollador: Zed Two
- Precio: 8.990 Ptas.
- A la Venta: Ya
- Jugadores: De 1 a 2
- Extras: VM

"*Wetrix+* es una metáfora del **futuro de la humanidad**. Dentro de poco **viviremos en un puzzle** y el agua será nuestro bien más preciado."

01









Es un juego realmente extraño pero en cuanto le cojas el pulso **no harás otra cosa que jugar a *Wetrix+*.**

02



03



01 Seguro que la estética psicodélica impresiona a tu tío admirador de los *Grateful Dead*, pero a ti más bien te dará dolor de cabeza.
02 Sube el agua y hacen falta cargas de profundidad. No pierdas de vista el aquómetro que hay a la derecha de la pantalla.
03 ¡Odiosos patos! Estás creando un paraíso ecológico para ellos y ni siquiera te lo agradecen.

¿Como juego a Wetrix+?

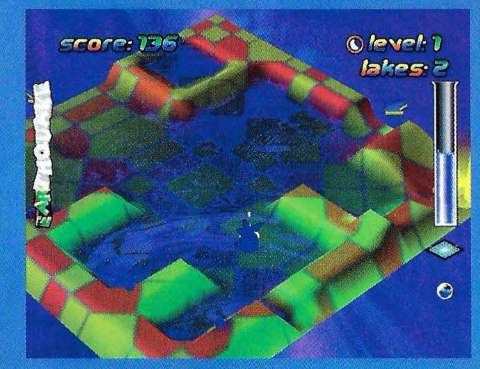
En este apartado te echamos una manita para que no llores en tus primeras partidas de *Wetrix+*. Tómatelo como un servicio de primeros auxilios.

1º Lo primero en caer del cielo son bloques sólidos. Procura distribuirlos de forma que creen espacios cerrados pero no muy grandes, porque necesitarás pequeños estanque de desahogo. Si no has tenido tiempo de cerrar espacios cuando empiece a caer el agua, la perderás.
2º Cuando empiece a llover, intenta rellenar con el agua tus espacios estancos. Unas flechas azules te indicarán dónde están las brechas por las que se pierde el agua. Intenta cubrirlas cuando vuelvan a caer bloques.
3º La cosa iba bien, pero ahora empiezan a caer bombas. Para evitar que destruyan tu estructura, intenta desviarlas y hacer que exploten en los montículos de los márgenes. Los meteoritos no son tan malos pues evaporan el agua permitiéndote almacenar más. Los bloque reductores también son útiles pues te permiten dotar de profundidad tu lago, aunque si esto no es posible, mejor los dejas con las bombas.
4º En cuanto superes estos problemas, ve elevando los muros. Así conseguirás que aparezcan los primeros patitos felices. Más tarde, si consigues que también aparezca el arco iris, date por satisfecho. ¡¡Lo has pillado!! Ahora intenta hacerlo cada vez mejor y más rápido.









Olvídate de **su pobreza gráfica** y céntrate en lo que importa: **jugabilidad y adictividad a raudales.**

podría tener un tablero de juego un poco más elaborado. Tampoco estaría mal que no dejara en manos del azar la precisa colocación de las piezas en el último instante. En todo momento una sombra te indica cual será la ubicación de la pieza que manejas, pero hay un margen de error (en forma de brecha) que en ocasiones representa decalitros del preciado líquido elemento. Por lo demás, bombas, minas y patitos, parecen lo que son, pero un poco más de detalle no les vendría mal. La música es también importante en este juego, pues desempeña un papel crucial, *Wetrix+* te transporta a un ritmo frenético en muy pocos segundos, la adrenalina se desborda y la sensación e impotencia cuando pierdes en menos de un par de minutos es inmensa. Una música repetitiva y absorbente no es, sin lugar a dudas, el mejor tranquilizante. *Wetrix+* es, junto con *Chu Chu Rocket*, el único juego de puzzles que ahora puedes disfrutar en Dreamcast. Si te gusta el género debes tenerlo, y además es ideal si quieres iniciarte en él, aunque deberás soportar con humildad el duro y frustrante periodo de aprendizaje. Ten paciencia, si superas este primer momento, pronto vivirás en un paraíso de patitos y diques en el que siempre brilla el Arco Iris. ■

- **A favor:** Puzzles a tope, dificultad increíble, adictividad y durabilidad aseguradas
- **En contra:** Poco o nada espectacular y con música machacona y pobres efectos de sonido.

DC-M 8

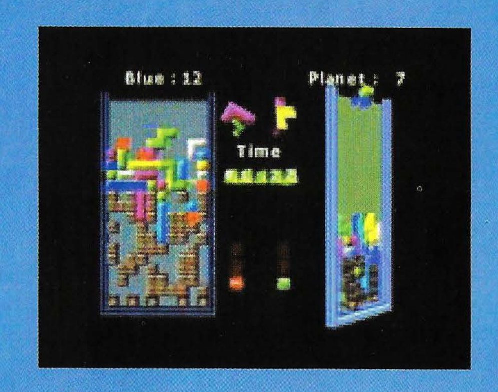
Humedad relativa

Como pasa con casi todos los juegos de puzzles, *Wetrix+* tiene gran parte de su encanto concentrado en su competitivo modo para dos jugadores. En este caso, además de construir tu propio lago, puedes boicotear cruelmente el de tu vecino tirándole bombas o hielo. La partida a dos de *Wetrix+* conserva gran parte de la riqueza táctica del *Tetris* doble de la Game Boy y le añade algo más de diversidad. La lástima es que no haya un modo *online*.



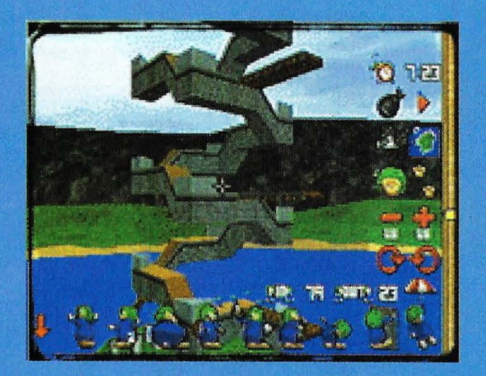
PUZZLES QUE EN EL MUNDO HAN SIDO

A parte de los puzzles de Educa, que todos hemos tenido de pequeños y que algunos incluso montamos (aunque no todos lo terminamos), hay en el mundo otros puzzles que no se basan en el cartón, sino en veloces y adictivos impulsos eléctricos. Habría que destacar otros títulos, como por ejemplo *Grim Fandango*, dificilísimo y objeto de culto entre sus mejores conocedores.



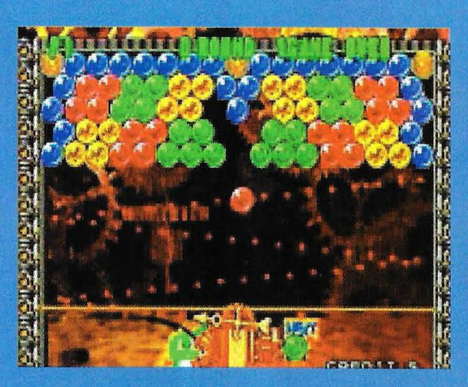
Tetris

El jefe de la banda y el espejo en que se mira todo representante digno del género. Inventado hace un porrón de años, es sin duda el juego más longevo y el más plagiado de la historia. Todos deberíamos ser Tetris de mayores.



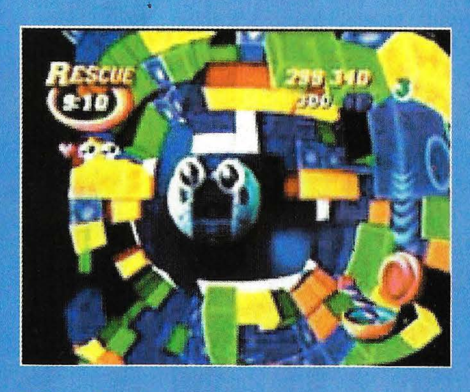
Lemmings

Otro que tal. Divertido y adictivo, incorpora pequeños avances en eso de resolver situaciones, como *lemings* que parán el tráfico o que sacan el pico y la pala para abrir un boquete. Si no has jugado nunca busca la versión para PC. Es un pedazo de historia.



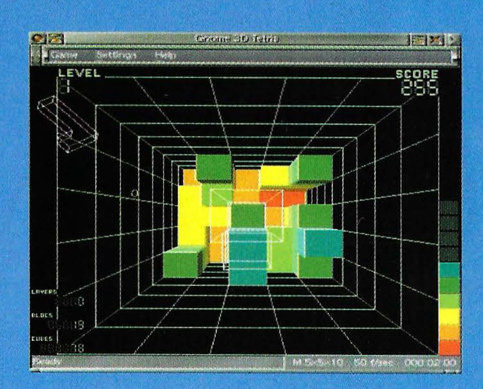
Bust-A Move

Parecido a *Tetris* pero con bolitas de colores (esas risas del fondo). Se trata de agruparlas por colores para suprimirlas y que no se amontonen. Divertido y con varias secuelas en todas las plataformas, pero no es *Tetris*.



Tetrisphere

Nintendo intentó sacarle un poco más de partida a la fórmula de *Tetris* haciendo que esta vez las piezas cayesen en el interior de una esfera. Un tanto irregular, pero un buen intento.



Tetris 3D

Más difícil que escuchar a María del Monte en un club de house, pero vale la pena probarlo para que disfrutes viendo lo inútil que puedes llegar a ser. Un juego imposible.



Pit Droids

Más recientemente, George Lucas decidido a revivir los clásicos *Lemings*. Despliegue de medios asegurado, resultado óptimo.



Tomamos este título como ejemplo de como se han introducido masivamente puzzles de toda índole en títulos de otros géneros, sobre todo en los de aventuras. El puzzle de las grúas que aparece en este título de Capcom no tiene precio, al igual que algunos de la serie *Resident Evil*.

LA VERDAD SOBRE LOS JUEGOS EN LA RED

"Hasta 6.000 millones de jugadores", decía el anuncio. La Dreamcast de Sega todavía está a años luz de esa cifra mágica, pero al menos la principal de sus promesas ya es una realidad: por primera vez se pueden jugar partidas multijugador en Internet con una consola. Si quieres saber hasta dónde ha llegado Sega en su carrera hacia el Nirvana de los juegos en la Red, lee con atención las tres páginas que siguen a ésta.



Cuando leas estas líneas *Chu Chu Rocket*, el puzzle multijugador con que Sega inaugura su servicio de partidas *on line*, ya se habrá editado. Han sido siete meses de espera que pueden haber confundido y hasta cabreado a parte de los 800.000 usuarios europeos de la Dreamcast. Pero lo cierto es que la compañía del espiral azul está cumpliendo con el calendario previsto: prometieron acceso a Internet (a través de su propio portal, Dreamarena) desde el primer día de vida de la consola y partidas *online* a partir de primavera del 2000. Pues bien, eso es lo que tenemos.

Tal vez el único error de Sega ha sido pasarse dos meses sin confirmar ni desmentir los rumores que apuntaban a un nuevo retraso en la puesta en marcha de la partida *online*. Por eso algunos usuarios empezaron a perder la paciencia. Dos jóvenes ingleses incluso amenazaron con demandar a la compañía argumentando que el famoso eslogan "Hasta 6.000 millones de jugadores" podía considerarse publicidad engañosa. Un popular programa de la BBC, *Watchdog*, les ofreció su apoyo y eso fue el inicio de una pequeña polémica de carácter local. Pero Sega tenía una forma rápida y sencilla de evitar que las cosas se saliesen de madre: anunciar que respetaría el calendario previsto. Y es lo que han hecho, confirmando el lanzamiento de *Chu Chu Rocket* para mediados de Mayo y ratificando que será el primer juego de consola con partida multijugador online y que tras él vendrán otros muchos.

A lo largo de estos meses de espera, Sega ha intentado no apartarse ni una coma de su discurso oficial. Según ellos, la primera fase de su plan *online* consistía en inaugurar Dreamarena y editar juegos que permiten algún tipo de acceso a Internet (*Buggy Heat, Sonic Adventure*) pero no partidas multijugador. Los jugadores debían conformarse con descargar niveles extra (en el caso de *Sonic Adventure* y el muy promocionado Reebok Challenge) o colgar sus puntuaciones en un ranking internacional (*Buggy Heat*).

La segunda fase ha sido el lanzamiento de los llamados Lite Games, una serie de mini juegos que se pueden descargar de Internet. *Sega Swirl*, un sencillo puzzle similar al Tetris ha sido el primero de la dinastía. Con *Chu Chu Rocket*, un juego excelente, Sega entra en la penúltima fase, la de la partida multijugador propiamente dicha. La guinda del pastel debería ser la edición el próximo otoño de juegos como *Black & White* o *Quake 3 Arena*.

Así pues, Sega insiste en que nada se ha torcido y en que todo sigue su curso. Ahora sólo nos falta saber cuántos juegos van a editarse en próximas fechas y qué es lo que podemos esperar de la partida *online*.

Chu Chu Rocket estrena con todos los honores la época *online* de Sega.

¡Por fin!

LOS JUEGOS

Chu Chu Rocket abre fuego en la segunda quincena de Mayo, pero a partir de ese momento seguirá un flujo constante de juegos con partida multijugador *online* que culminará entre otoño e invierno con *Black & White* y, probablemente, *Half-Life*. Te presentamos algunos de los títulos previstos.

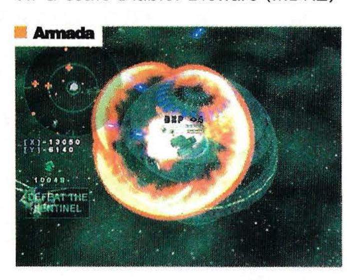
América

Puede que alguno de estos títulos llegue a Europa. En cualquier caso, los *gamers* norteamericanos podrán disfrutarlos antes del final del año.

ARMADA 2 (Invierno)
El primer Armada era un shoot'em up que no ha editado en Europa. El segundo es más o menos lo mismo, pero con un mortífero modo *online*.

BALDUR'S GATE (Sin fecha)
RPG estilo *Diablo*. Bioware (MDK2)

Armada



desarrolló la versión PC, pero Sega Japón se está encargando de convertirlo a Dreamcast. Mazmorras, monstruos y una atmósfera de RPG serio y adulto.

NFL 2K1(Otoño)
La versión actual ya está considerada el mejor simulador de fútbol americano existente. Si a eso le unimos la posibilidad de jugar vía Internet contra un australiano, un ruso y un chino...

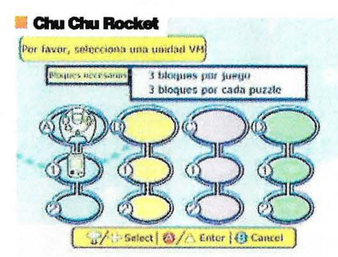
FRONTIER
Otro RPG, sólo que este promete una amplia oferta de personajes jugando al mismo tiempo. ¿Un universo paralelo de espada y brujería en Internet? Prometedor.

Europa

Cuenta con ellos. Están confirmados, sólo falta precisar las fechas.

CHU CHU ROCKET (Segunda quincena de mayo)
La obra maestra de Sonic Team.

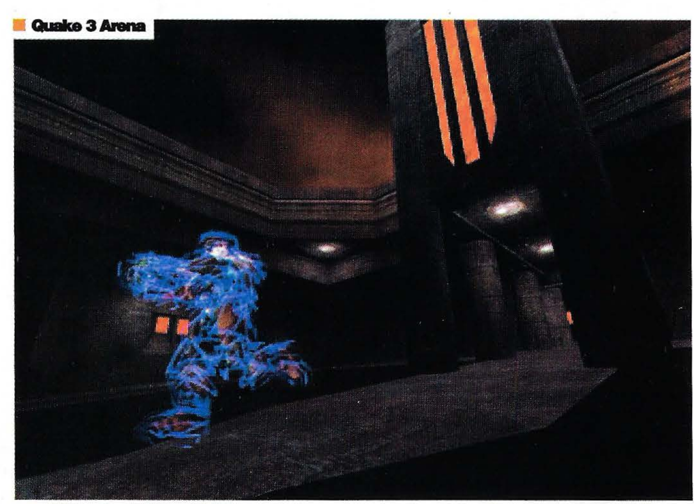
Chu Chu Rocket



Por desgracia, no ha llegado a tiempo para que lo analizemos en este número, pero lo que hemos visto demuestra que es el mejor puzzle editado en muchos años.

QUAKE 3 ARENA (Octubre)
Tras el éxito mundial de la partida *online* de los Quake uno y dos, id Software optó por una estrategia valiente: centrar Quake 3 en la deathmatch para varios jugadores.

Quake 3 Arena



Power Stone 2



Los niveles con enemigos guiados por la CPU son un simple aperitivo, pero no importa, este juego es de los que por sí solos justifican una conexión a Internet.

DRONEZ (Invierno)
Simulador de deportes futuristas con plataformas a cielo abierto y balas que rebotan.

BLACK & WHITE (Octubre)
El dios de los simuladores de dios vuelve con este misterioso título. Ya te contaremos en nuestro próximo número.

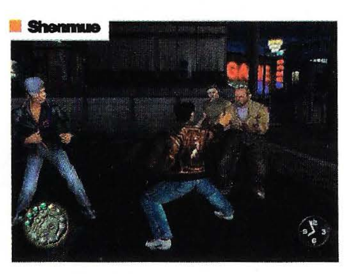
MARVEL VS CAPCOM 2, POWER STONE 2, SNK VS CAPCOM, PRIVATE JUSTICE LEAGUE 2, STREET FIGHTER 3: DOUBLE IMPACT(Sin fecha)
Capcom no ha confirmado nada, pero todo parece indicar que estos cinco beat'em up incluirán algún modo compatible con Internet.

Juegos de primera fase

No tienen partida *online* pero sí permiten algún tipo de acceso a Internet.

RAYMAN 2 (A la venta)

Shenmue



Star Wars Episode I Racer (PC)



Se puede descargar un nivel secreto de la web de UbiSoft.

STAR WARS EPISODE I RACER (Verano)
El primer juego de LucasArts para la Dreamcast tendrá alguna función online todavía sin precisar. Parece que la cosa se limitará a enviar tus mejores tiempos. Si es así, una pena.

STREET FIGHTER ALPHA 3
Gracias a la VM podrás descargar tus partidas en el sitio de SFA3 y recoger allí nuevos personajes y objetos. Un buen experimento que servirá a Capcom para ir refinando su estrategia *online*.

SHENMUE
La obra maestra de Yu Suzuki tendrá su propio chat, una zona de trucos y otra en que se podrá descargar información de la VM para intercambiar ítems del juego en la Red.

Rumores

Forzando la vista hemos distinguido algunas sugerentes siluetas en el manto de oscuridad que rodea a la partida *online* vía Dreamcast.



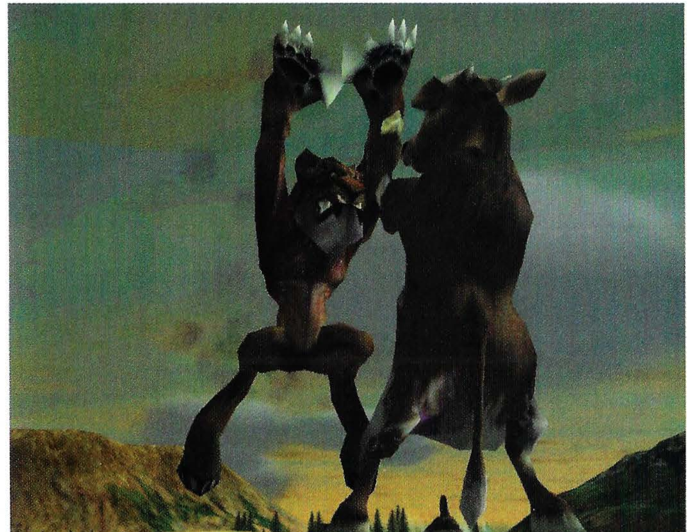
El mes que viene...

La verdad sobre los juegos en la Red (2ª parte):

Estamos hablando de algo nuevo, un paso que puede revolucionar de pies a cabeza el mundo de los videojuegos. En treinta días estaremos de vuelta para informarte de los esfuerzos de Sega para optimizar la conexión a Internet (negociando con compañías de cableado para garantizar velocidad y fluidez) y contarte todo lo que sabemos de las opciones *online* de *Black & White, Phantasy Star* o *Virtual On: Oratorio.* Incluiremos también un completo análisis de *Chu Chu Rocket.*

V-Rally





V-RALLY 2: EXPERT EDITION

(Verano)

Nos ha dicho un pajarito que podrás crear tus propios circuitos y dejarlos en Internet para que otros los descarguen en su copia del juego. Si se confirma esto, *V-Rally 2* sería un juego de carreras ilimitado y muy original. Por supesto, Infogrames ni lo confirma ni lo desmiente.

Sega GT



SEGA GT

Se podrán descargar en la Red vehículos personalizados por los jugadores y abrá una lasificación internacional por puntos. A lo mejor la versión PAL se retrasa porque Sega quiere incluir nuevas opciones *online.* Hemos dicho *"a lo mejor"*.

SONIC ADVENTURE 2

Dicen las malas lenguas que Sega no dejará pasar la oportunidad de convertir a Sonic en el rey de la partida en Internet. Lo que sigue siendo una incógnita es como lo harán, pero no dudes que están en ello.

MIGHT AND MAGIC 3

Enorme RPG para ordenador desarrollado por 3DO que cada vez está más cerca de la Dreamcast. Lo que quizá no sabes es que puede ser el primer RPG *online* desarrollado en Occidente. En Japón ya tiemblan.

HIDDEN AND DANGEROUS

Otro clásico. Si además incluye un buen modo *online* el éxito está más que garantizado.

Otros juegos en proceso de desarrollo que incorporarán modo *online* son *Star Trek: New Worlds, Ready 2 Rumble 2, Bust-a-move 4 y Out Trigger.*

TU PRIMERA PARTIDA ONLINE

Llevabas meses esperando este momento. Supongamos que ya tienes tu copia de Chu Chu Rocket bajo el brazo. Bonitos gráficos, simpáticos ratones... Sí, todo eso está muy bien, pero tú lo que quieres es asomarte a la Red y echar una buena partida contra internautas del mundo entero. No es difícil, bastará con que sigas unas instrucciones básicas.

■ Punto fundamental. Date de alta en DreamArena, si no lo haces no podrás acceder al modo *online* del juego y a su página en Internet.

■ Introduce el juego en tu Dreamcast y selecciona la opción "Network" en el menú de inicio.

■ Se te preguntará cuántos jugadores van a jugar con la misma consola. En caso de que seáis más de uno (dos o tres, si ya sois cuatro lo lógico es que juguéis *off-line*) se os asignará a todos el mismo apodo (*nickname*).

■ Se te preguntará cuántos intentos de conexión quieres hacer, 1,3 o ninguno. Si seleccionas "ninguno" saldrás de la opción Network y volverás al menú de inicio.

■ Elige tu apodo y una contraseña de entrada. Si estás utilizando la VM, apodo y contraseña quedarán grabados para la siguiente vez que entres en la opción Network. Si no, deberás memorizarlos o apuntártelos.

■ Entrarás en el servidor común para el continente europeo. Las salas de juego están organizadas por países y por el tipo de televisor con el que juegas. Antes de empezar, la máquina comprobará si tu televisor es compatible a 60 Hz. Si no lo es, deberás elegir la opción de 50.

■ Las sub salas se organizan según seis niveles de dificultad: Principiantes del 1 al 3 y Expertos del 1 al 3.

■ Con el botón de tu d-pad puedes ver cuántos jugadores hay disponibles en cada una de las sub salas abiertas y en qué partidas puedes entrar.

■ Si quieres, puedes crear tu propia sub sala. El resto de jugadores conectados recibirán un mensaje indicándoles que estás dispuesto a iniciar una partida y tienes plazas disponibles.

■ El servidor te permite iniciar chats, accder a información específica del juego e incluso enviar mensajes privados a jugadores concretos.

Eso es todo. Son pasos sencillos y razonables, nada que ver con los complejos rituales que a veces implica la conexión vía PC. Como (al menos de momento) sólo podremos jugar con rivales del continente europeo, lo más probable es que no haya problemas de conexión. ■

GUÍA DE INVERSIONES

ES VERDAD, SE EDITAN MUCHOS JUEGOS, TODOS CUESTAN MÁS O MENOS LO MISMO Y CADA DÍA SE HACE MÁS DIFÍCIL DECIDIR QUÉ COMPRAMOS Y QUÉ NO. PERO POR ESTOS QUINCE TÍTULOS QUE TE PRESENTAMOS SÍ QUE PONDRÍAMOS LA MANO EN EL FUEGO.



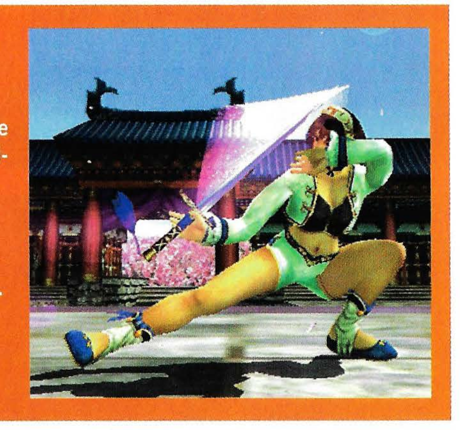
SOUL CALIBUR

El mejor juego de lucha de la historia sin lugar a dudas, y uno de los mejores juegos de todos los tiempos en general (el mejor, de hecho, para muchos). Se trata de la continuación en Dreamcast del fantástico arcade y juego para PSX *Soul Blade. Soul Calibur* también fue recreativa antes que título de Dreamcast, pero el juego de consola es infinitamente superior. ¡Sí, sí, créetelo! De los creadores de Tekken.

DC-M 10/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Namco
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Rumble Pack, opción 60Hz
- **A Favor:** Gráficos perfectos, un montón de modos, opciones y personajes.
- **En Contra:** Si alguien encuentra defectos a este juego, es que es imbécil.

Soul Calibur es, por ahora, el único juego absolutamente imprescindible de la máquina de Sega. Se puede sobrevivir sin *Sega Rally 2*, sin *Sonic Adventure*, sin *Virtua Fighter 3tb...* Pero si conoces a alguien que tenga una Dreamcast y no quiere comprar *Soul Calibur*, mátale de nuestra parte.

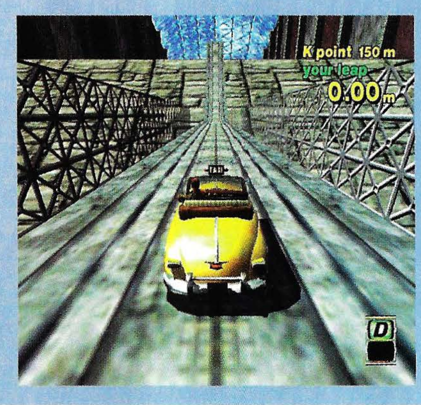


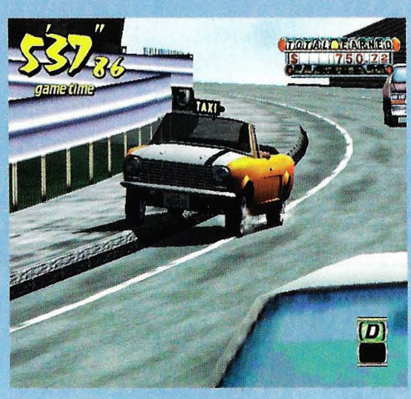
CRAZY TAXI

Tras una larga espera, mil previews y millones gastados en la recreativa, llegó *Crazy Taxi* para dreamcast. Inicias el juego y no tardas mucho en darte cuenta que todas las dudas que podías haber tenido sobre esta conversión eran ridículas. La jugabilidad es enorme y la durabilidad está asegurada gracias a un nuevo mapa y a los geniales retos de Crazy Box. La verdad es que ahora ya tenemos, al menos, dos razones para estar orgullosos de nuestra dremacast: *Soul Calibur* y, claro, *Crazy Taxi*.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: Volantes, rumble pack
- **A Favor:** Mucha acción, gráficos increíbles, gran jugabilidad
- **En Contra:** Tal vez demasiado arcade





SHADOW MAN

Al igual que *WWS 2000*, éste juego tarda en crear adicción. Es tan grande y complicado que al principio te parece más una tomadura de pelo que otra cosa. A medida que te metes en él vas descubriendo nuevos secretos y ya no puedes parar. El juego se acaba convirtiendo en una experiencia claustrofóbica y espeluznante. Sin duda, *Shadow Man* es la primera gran aventura en 3D para dreamcast. Lo es porque es complicado, inteligente y oscuro.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Acclaim
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras:
- **A Favor:** Enorme. Un montón de cosas qué hacer. Grandes gráficos y excelente sonido.
- **En Contra:** Tal vez sea demasiado grande para ciertas algunos.





SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

La mejor conversión de un arcade que se ha hecho jamás. La versión para Dreamcast de *Sega Rally 2* no tiene nada que envidiar al arcade original. Más bien todo lo contrario: el arcade tiene cosas que envidiar al juego de consola, porque nuestro gd-rom cuenta con 40 circuitos distribuidos en seis escenarios dife rentes.

DC-M 10/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Volante
- **A Favor:** Gráficos inmejorables, multitud de circuitos, infinidad de coches
- **En Contra:** Carreras al estilo arcade 100% con todo lo que eso conlleva (no hay daños, ni dinero...)



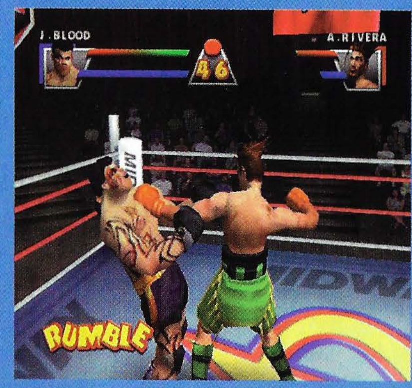


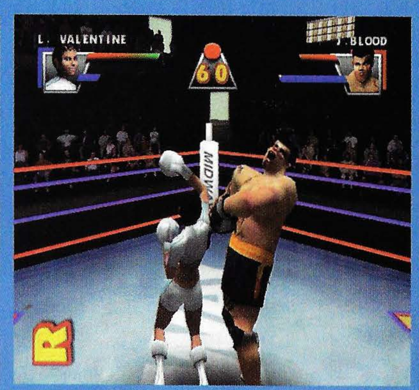
READY 2 RUMBLE

Está siendo un verdadero éxito en todo el mundo, y no es para menos. El primer juego de boxeo para Dreamcast es, también, el primer juego de boxeo realmente bueno de la historia. Su sistema de control no tiene precedentes. Los personajes más simpáticos y variados que puedas imaginar, un presentador real, unos gráficos fabulosos... Este juego es una joya, aunque no te guste el boxeo.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Midway
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Opción 60Hz
- **A Favor:** Buenos gráficos, cantidad y calidad de luchadores, un presentador de lujo, ritmo y un control excelente
- **En Contra:** Ganar a la CPU puede resultar demasiado difícil.



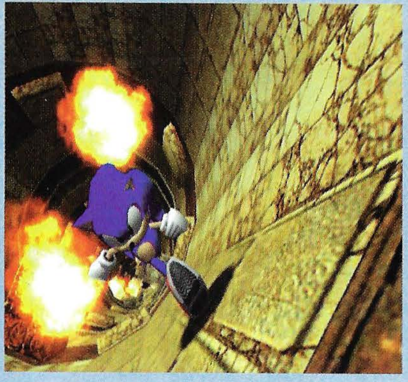


SONIC ADVENTURE

La mayor virtud de *Sonic Adventure* es que son seis juegos en uno. Al principio sólo está disponible Sonic, pero a medida que avances en el juego con él, te encontrarás con los otros cinco personajes, que pasarán a estar accesibles en el menú principal. Lo que queda es pura exploración. Se mantiene el aspecto general de los escenarios, pero la distribución de los elementos y los objetivos se transforman completamente.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: opción 60Hz
- **A Favor:** Gráficos fabulosos, seis juegos en uno, durabili dad y variedad
- **En Contra:** Problemillas con la cámara; sensación de espectador en los primeros niveles.





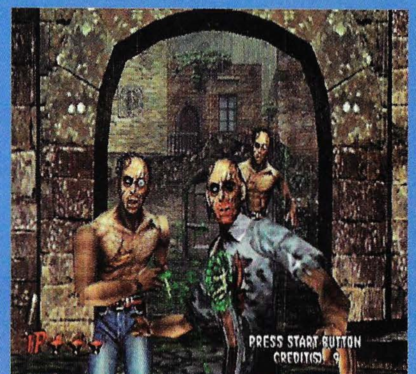
THE HOUSE OF THE DEAD 2

Es tan magnífico, que la primera vez que lo vimos pensamos «bueno, algo tan bestial no saldrá para la próxima consola de Sega. Ya ves, las apariencias engañan: sí ha salido para Dreamcast, y no se diferencia prácticamente en nada. El secreto de la magnífica conversión de este título se lo debemos a la placa Naomi, en la que está basada la recreativa. Dreamcast utiliza un sistema casi idéntico.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas. Con pistola 13.990 Ptas
- Jugadores: 1-2
- Extras: Pistola y rumble pak
- **A Favor:** Gráficos idénticos a los de la recreativa, muchas rutas, fabuloso modo para dos jugadores.
- **En Contra:** Difícil.



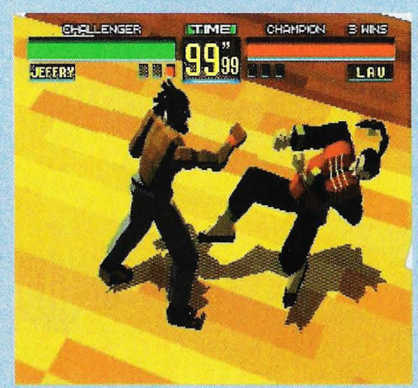


VIRTUA FIGHTER 3TB

No es la mejor conversión de la historia, la verdad. No obstante, Sega tampoco ha pretendido disimularlo, y por eso ha incluido un modo historia que te permite ver cómo ha evolucionado la serie. Los escenarios del juego no son los mismos que los de la recreativa y los personajes están modelados con algunos polígonos menos. Estos detalles carecen de importancia porque el resultado es magnífico.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Rápido, dinámico, intuitivo, estratégico, realista, completo, largo, complejo.
- **En Contra:** No es gráficamente exacto al arcade; la jugabilidad no se diferencia lo suficiente de la de *VF2*.



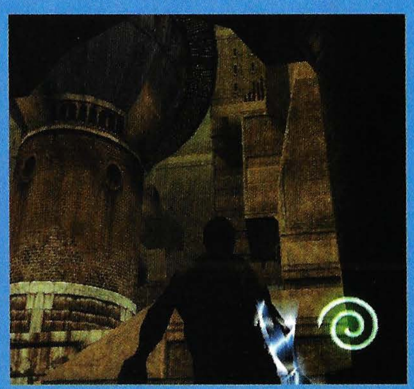


SOUL REAVER

La secuela del juego para PSX *Omen:Legacy of Kain* le saca unos trescientos pueblos de ventaja al original gracias a uno de los guiones más completos y creíbles que hemos visto en mucho tiempo. En el papel de Raziel, un vampiro atormentado y poderoso, debes recorrer dos áreas de juego inmensas o dominios, el dominio Físico y el Dominio Espectral, cada uno con su propia lógica y sus reglas de juego.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Proein
- Desarrollador: Crystal Dinamics
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: VM
- **A Favor:** Gráficos magníficos, muy buen diseño de niveles, inmortalidad, no hay tiempos de carga.
- **En Contra:** Se come la VM.

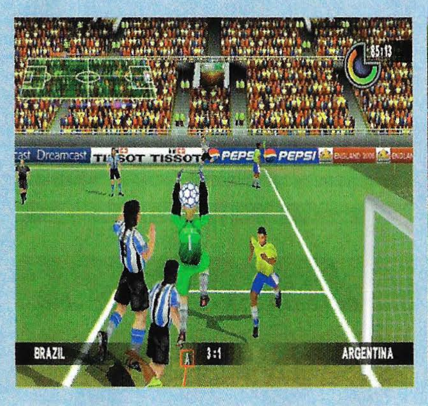



WW SOCCER 2000

De entre todos los juegos de fútbol hasta ahora aparecidos para dreamcast, éste es el más real y, por consiguiente, nuestro preferido. Para los que sólo buscan un juego rápido en el que puedas marcar de chilena desde el córner, *WWS 2000* no es recomendable. En cambio, si tienes el tiempo y la paciencia que el juego requiere, las gratificaciones son notables. Dominarlo es amarlo.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Silicon Dreams
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras:
- **A Favor:** Gran sistema de pase y disparo, realista, grandes gráficos y un montón de equipos y competiciones
- **En Contra:** Demasiado lento.



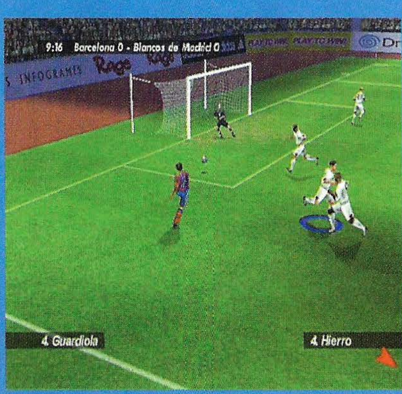


UEFA STRIKER

UEFA Striker es el primer juego de fútbol en aparecer para DC, un simulador que trata de combinar las opciones de *FIFA* con la jugabilidad de *ISS Pro*. Casi lo consigue. Para ser una primera versión es buenísimo, así que esperamos ansiosos la secuela, ya que con un par de retoques, éste puede convertirse pronto en indispensable. Éxito asegurado y existencias agotadas en nuestro país.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Rage
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: VM, 60Hz
- **A Favor:** Buenos gráficos jugabilidad fluida. Gran modo de entrenamiento
- **En Contra:** Falta de movimientos y modo muy confuso para cuatro jugadores.





POWER STONE

DC-M 9/10

Durante los primeros meses de vida de DC ha sido un éxito de ventas, así como un favorito de gran parte de la crítica. *Power Stone* es un juego de pelea en 3D. Con escenarios extraños y personajes curiosos. Falto de longevidad en el modo para un jugador, pero adictivo en familia. Éste es uno de aquellos juegos que son muy fáciles de empezar a dominar, pero dificílisimos de llegar a dominar por completo.

- Distribuidor: Eidos
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: VM
- **A Favor:** Extremadamente original. Fácil de jugar y muy bonito
- **En Contra:** Demasiado fácil de com pletar



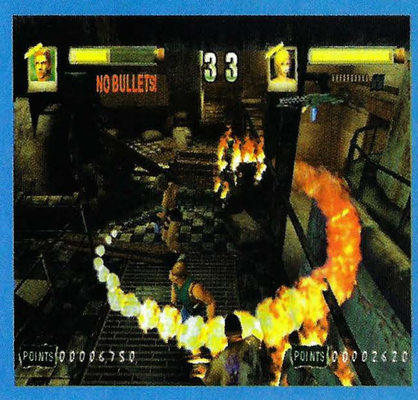


ZOMBIE REVENGE

DC-M 8/10

Otra conversión arcade. Y otro resultado de arcade puro y duro. Este juego viene para seguir con la bonita tradición de esta máquina de ofrecernos nuevos zombies cada mes. Con los movimientos de *Virtua Fighter*, con un montón de armas, esto es como *un House OF The Dead* en tercera persona. Lucha y aniquilación de zombies en un juego que se desmarca de la moda del terror para crear algo ciertamente divertido y adictivo.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras:
- **A Favor:** Grandes enemigos, brillantes gráficos, muchas armas y muchos movimientos
- **En Contra:** Tiene zombies pero no es un juego de terror.





RED DOG

DC-M 8/10

El mejor *shoot'em up* para Dreamcast sin ninguna duda y también uno de los que ofrecen mejor partida multijugador. No es GoldenEye ni Quake II pero se acerca, gracias a su sistema de juego variado, inteligente y adictivo. Sólo seis niveles, pero múltiples misiones que incluyen muy estimables elementos de estrategia. Despanzurrar alienígenas a los mandos de un buggy blindado nunca fue tan divertido.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Argonaut
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: 60 Hz
- **A Favor:** Shoot'em up inteligente con escenarios variados y buena estructura de misiones. Muy buena partida multijugador.
- **En Contra:** Le falta algo de atmósfera.





STREET FIGHTER ALPHA 3

DC-M 8/10

Capcom actualiza sus famosas series con este juego. Bueno, las actualiza sólo un poco, pues por muy fantásticos que sean los movimientos, geniales los personajes y creativos los entornos, *Street Fighter Alpha 3* sigue siendo en 2D. Esto provoca que uno acabe de jugar a este juego y, sí, se lo ha pasado muy bien, pues es una creación de quienes entienden la lucha mejor que nadie, pero si has jugado a *Soul Calibur* ya no puedes volver a las 2D.

- Distribuidor: Virgin
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras:
- **A Favor:** Conversión perfecta, un montón de acciones y gran velocidad
- **En Contra:** En contra: 2D, algo sobado



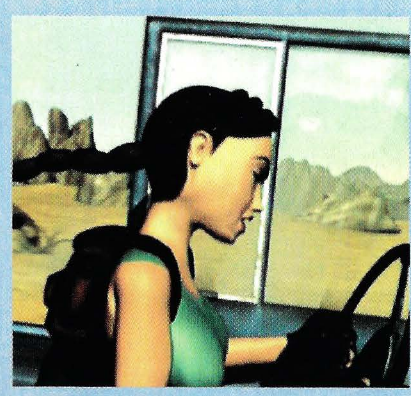
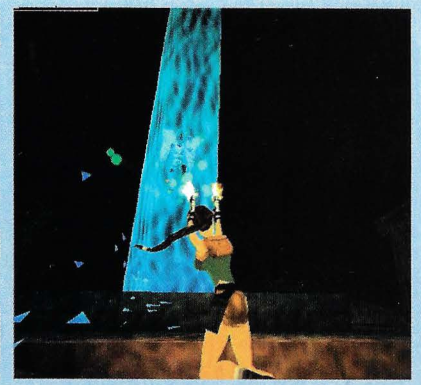


TOMB RAIDER IV

La arqueóloga más famosa del mundo virtual no podía permanecer alejada de la Dreamcast. Una consola se hace mayor de edad cuando es capaz de ofrecer lo mejor, y no dudes que el rostro más popular de la historia de los videojuegos forma parte de "lo mejor".

DC-M 8/10

- Distribuidor: Proein
- Desarrollador: Core Design
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Sistema de juego clásico y fiable. Buena ambientación y diseño de niveles.
- **En Contra:** En contra: Control poco fiable y gráficos mejorables.

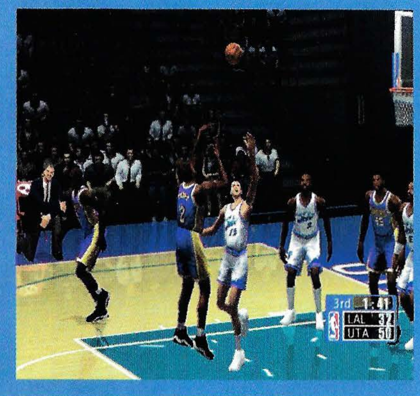



NBA 2K

El mejor simulador de baloncesto de todos los tiempos. Así de claro. El cuidado con que se ha captado y reproducido ese gran espectáculo que es la NBA no tiene rival. Excelente modo de simulación pura y dura y buenos complementos.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Visual Concepts
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: 60 MHz
- **A Favor:** Altísimo nivel gráfico. Extraordinarios modos Arcade y Simulación.
- **En Contra:** En contra: Muy orientado al juego de ataque y algo falto de atmósfera.

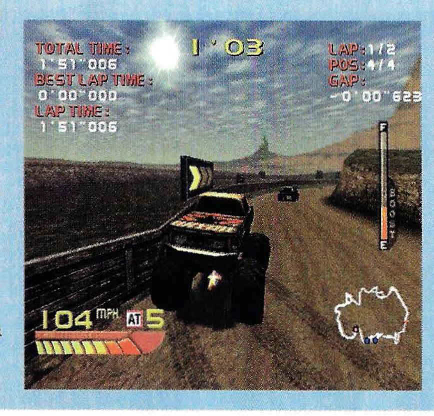



4 WHEEL THUNDER

Conducción de vértigo para los que se aburren en circuitos de diseño cuadriculado y prefieren elegir su propio camino y superar obstáculos. Grandes ruedas, variedad y... dificultad.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Kalisto
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Intensa experiencia de conducción con diseño de escenarios muy variado.
- **En Contra:** Bastante difícil y sólo para dos jugadores.





RE-VOLT

Re-Volt es, probablemente, el mejor juego de coches teledirigidos nunca creado. Con unos gráficos que valen una vida y media, infinidad de pistas y un montón de coches, este pequeño mamón es más difícil de dominar que una novia respondona. El reto es enorme, el manejo es, simplemente, genial y los power ups son de lo más desquiciado. En fin, una verdadera joya, cuyo único problema es que puede llegar a ser demasiado frustrante.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Probe
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: Volante, rumble pack
- **A Favor:** Muchos coches y circuitos. Editor de pistas. Grandes gráficos.
- **En Contra:** Demasiado difícil, CPU asesina.



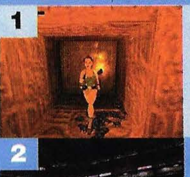


La Lista

Top 10 Dreamcast

Los más vendidos

Aquí tienes la lista de los más vendidos del mes, cortesía de CentroMail (902 171819, www.centromail.es), y un par de juegos que te recomendamos.

1 

Tomb Raider IV

Editor: **Proein** Desarrollador: **Core Design**

¿Quién se resiste al poder de *Tomb Raider*? Desengáñate, la arqueóloga de las trenzas es un valor seguro. Y una buena combinación de puzzles, acción y aventura también. ■

2 

NBA 2K

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Simuladores deportivos hay muchos, pero ¿cuántos tienen unos gráficos maravillosos y funcionan con una suavidad de guante de seda? ■

3 

Crazy Taxi

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Diversión arcade en estado puro con dos amplios y muy completos circuitos urbanos. Podría ser más realista, pero no más divertido. ■

4 

Rayman 2

Editor: **Ubisoft** Desarrollador: **Ubisoft**

Si completaste *Sonic Adventure* sin bajarte del autobús, prueba con esto. Puzzles originales, precisión en el diseño y dificultad extrema. ■

5 

Soul Reaver

Editor: **Proein** Desarrollador: **Crystal Dinamics**

Inmenso, atmosferico, lúgubre, absorbente y profundo. ¿Quién no ha soñado alguna vez con ser un vampiro reencarnado? Ah, ¿sólo nosotros? ■

6 

Soul Calibur

Editor: **Sega** Desarrollador: **Namco**

Cede posiciones en la lista de ventas pero no en nuestros corazones. Que nadie nos pregunte si preferimos este juego o *Shenmue*, es una elección demasiado difícil. ■

7 

Deadly Skies

Editor: **Konami** Desarrollador: **Konami**

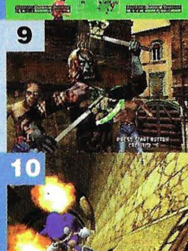
No es nuestro juego preferido, pero a la gente le gusta volar y disparar, así que su éxito es del todo comprensible. Lleva varias semanas resistiendo en las lista. ■

8 

Virtua Striker2 ver. 2000.1

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Esto también es fútbol, y a la gente el fútbol le gusta por que es un valor seguro. Como las conversiones de los grandes éxitos arcade de Sega. ■

9 

The House of the Dead 2

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

La conversión del juego de los zombies y la pistolita nacía con expectativas de éxito casi seguro. Y triunfa, vaya si triunfa. Masacre clásica sin aditivos ni condimentos. ■

10 

Sonic Adventure

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sonic Team**

¿Es un relámpago? ¿Es una ametralladora portátil? No, es el erizo más famoso del mundo virtual. Todo un personaje y un clásico indiscutible. ■

www.centromail.es

DC-M... ¡¡a jugar!!

Este mes trabajamos menos gracias a...



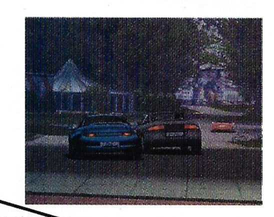
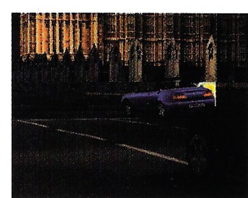
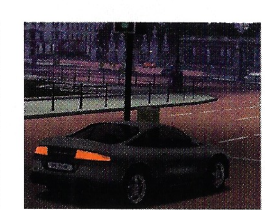
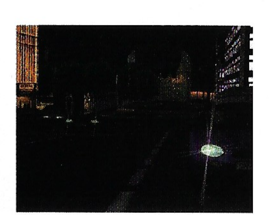
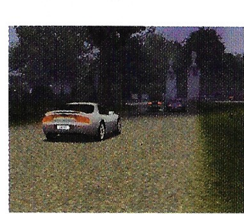
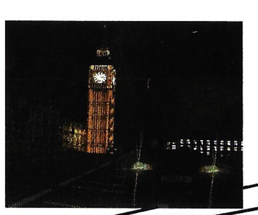
■ DOA 2

Menos mal que Acclaim se ha decidido a editarlo, estamos hartos de oír hablar de este *beat'em up* de alta escuela y no poder hincarle el diente. El día que llegó a la redacción alguien tuvo la brillante idea de invitar a amigos, conocidos y acreedores diversos a que lo estrenasen con nosotros. Para hacer la preview hemos tenido que superar un bosque de codos.



■ Tech Romancer

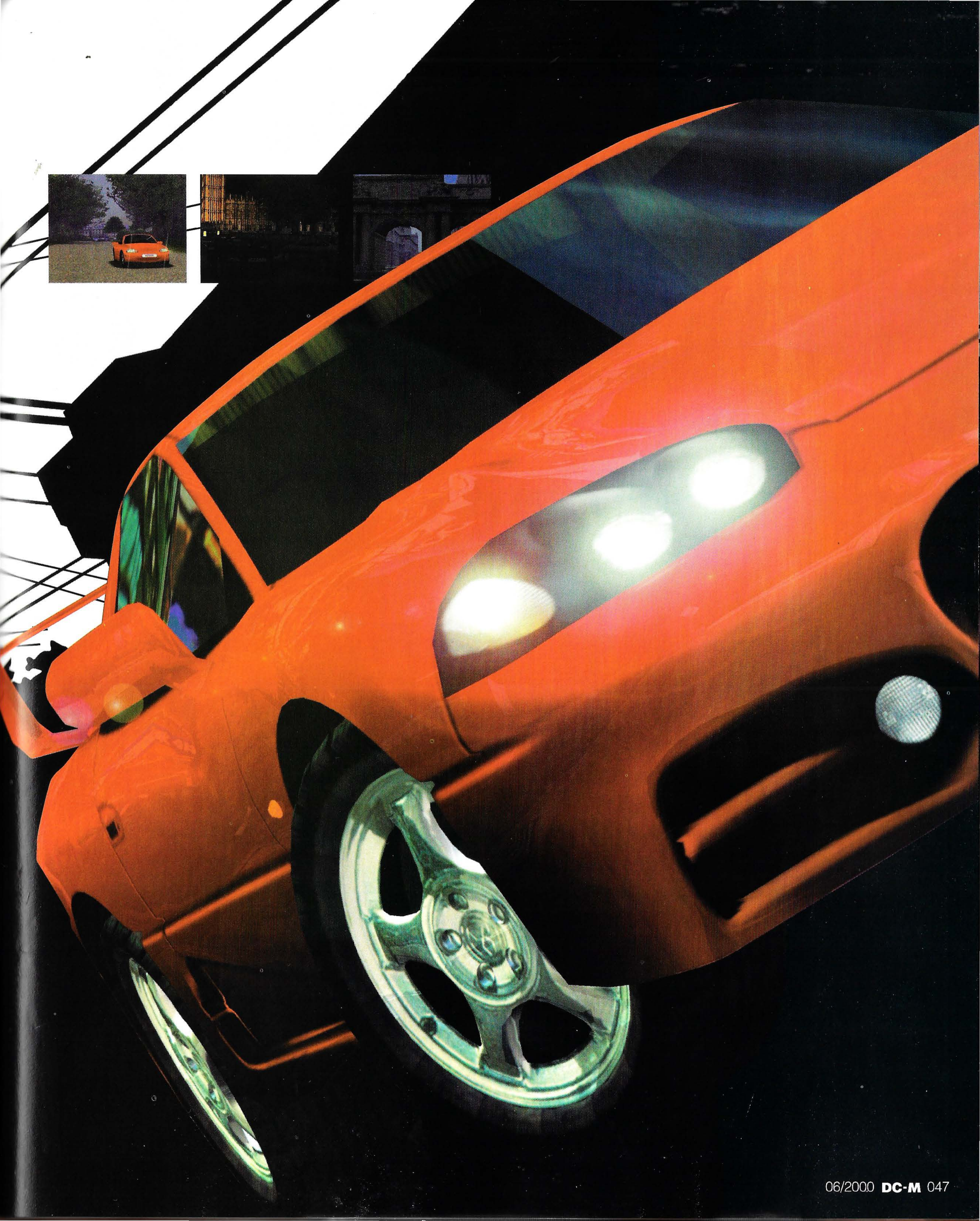
Este juego se hecho un sitio en nuestros corazones sin que sepamos cómo ni por qué. Es sencillito y hasta un poco tontorrón, pero... Otros nos seducen a base de esplendor gráfico y jubabilidad absorbante, pero *Tech Romancer* tiene un no se qué que nos produce un que te dije. En fin.

AHORA, METROPOLIS

AYER CONDUJIMOS UN MITSUBISHI FTO POR LAS CALLES DE LONDRES A MÁS DE 200KM/H. LA POLICÍA NO PUEDE DECIRNOS NADA. BIENVENIDO AL SORPRENDENTE MUNDO DE *METRÓPOLIS STREET RACER*...

Al principio éramos escépticos. Habíamos oído hablar de un juego de carreras revolucionario que se basaba en un sistema de juego totalmente nuevo y que presentaba versiones increíblemente realistas de las ciudades de Londres, Tokyo y San Francisco. También habíamos oído algo de los meses y meses de meticulosas investigaciones. Hasta habíamos contemplado algunas imágenes muy impresionantes... Pero todavía no estábamos convencidos. La industria del videojuego es muy buena creando expectación, todo lo que se necesita son un par de imágenes bien retocadas, una buena campaña publicitaria y un desarrollador dispuesto a gritar a los cuatro vientos "Este es el mejor juego desde X". Pero lo extraño de este asunto es que los de Bizarre Crations nunca han dicho nada por el estilo de *Metropolis Street Racer*. Parece que están dispuestos a dejar que el juego hable por sí sólo, y ahora que hemos visitado la compañía , hablado con el equipo y visto el juego, sabemos por qué.



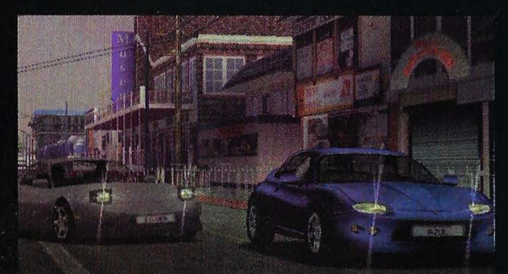
MALAS CALLES

***MSR* tiene como escenario las ciudades de San Francisco, Tokyo y Londres. Una ciudad por cada territorio mayor de negocios de Sega, y todas muy completas y con localizaciones archiconocidas. En lugar de intentar reconstruir las ciudades al completo, los artistas han optado por seleccionar tres partes interesantes de cada una, teniendo en cuenta el impacto visual de la arquitectura del lugar y el potencial competitivo de las carreteras que los cruzan. Estas nueve áreas han sido utilizadas para construir al menos 20 rutas distintas cada una, todas basadas en mapas reales, lo que significa que en el juego hay más de 200 circuitos. Aquí te hemos preparado una guía que repasa todas estas áreas (aproximadamente, de unos tres Km2 cada una) hecha por los artistas que diseñaron el juego. De paso nos cuentan por qué las eligieron.**

SAN FRANCISCO

FISHERMAN'S WHARF

■ La zona turística por excelencia, con magníficas vistas al Muelle 39 y a la isla de Alcatraz. Cruzamos Beach Street y Jefferson Street en un MX-5 negro. Algunos baches importantes y una curva despiadadamente cerrada nos llevan hasta Leavenworth Street. Peligroso pero divertido.



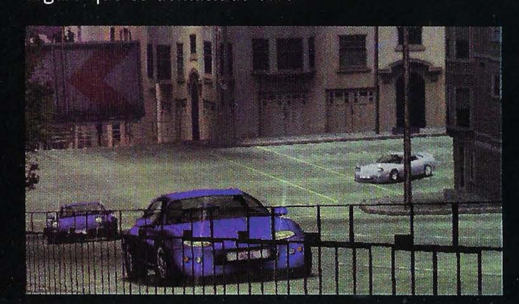
EL DISTRITO FINANCIERO

■ El distrito de los negocios de San Francisco proporciona un montón de buenos cruces por los que circular a toda velocidad y algunas maravillas arquitectónicas para contemplar mientras vas circulando. No te pierdas la pirámide TransAmerican, un peculiar centro comercial de grandes dimensiones, reproducido a escala.



PACIFIC HEIGHTS

■ Es un distrito de edificios antiguos y colinas vertigino-sas. La arquitectura, al estilo gótico, impresiona. "Bajábamos por una calle y vimos este edificio que parecía sacado de Gotham City y pensamos que tenía que salir en el juego," cuenta Mark Sharrat. "Un bonito lugar donde vivir, pero seguro que es demasiado caro."



TOKIO

SHIBUYA

■ John Dugdale, el artista, nos llevó a dar una vuelta. La verdad es que su aspecto es sorprendente, con tantos pósters manga y monitores de televisión alzándose sobre las calles. También hay una estación de autobuses de planta abierta en la que tienen lugar algunos de los desafíos.



SHINJUKU

■ Rascacielos futuristas dominan el área financiera de la ciudad. "Elegimos esta zona por su verticalidad", explica Jon. "La mayoría de los edificios tienen más de 200 metros de altitud y algunos de ellos encierran circuitos en sí mismos." Aparcamos en un párking subterráneo y nos zambullimos en la noche de Tokio.



ASAKUSA

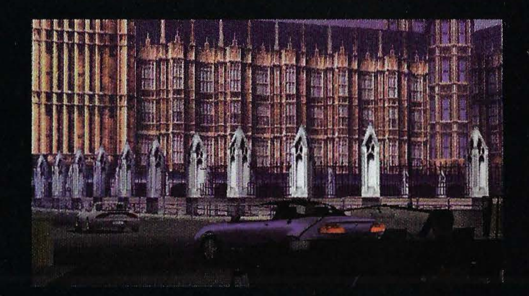
■ Se trata de la principal zona religiosa de la ciudad, en la que antiguos templos y concurridos mercados callejeros anidan entre rascacielos. "Hay muchas rectas, pero también caminos de cabras muy estrechos", apunta Paul Spencer. Su coche emerge en un patio situado en frente del principal templo de Tokyo. Una vista que te deja sin aliento.



LONDRES

WESTMINSTER

■ El Big Ben, el County Hall, incluso el diminuto pub Florence Nightingale, forman parte de este escenario tan variado. Los circuitos incluyen dos puentes que cruzan el Támesis por este punto, y hay muchas rotondas. "Un reto muy interesante cuando conduces" comenta Derek Chapman.



TRAFALGAR

■ Centro turístico que incluye Leicester Square, Picadilly Circus y, como no, Trafalgar Square. Todo el que haya visitado Londres reconocerá estos sitios de inmediato. "Un amigo me habló de un restaurante tibetano en el que había comido en Irving Street." Dice Julie McGurren... "Lo comprobé en el juego y ¡sí! No lo habíamos olvidado, allí estaba."



ST JAMES'S PARK

■ Está situado alrededor de la zona real y gubernativa de Londres. Verás de refilón Downing Street. También puedes conducir por dentro del St. James Park, y en cuanto al manejo notarás la diferencia de superficies cuando conduzcas sobre hierba o sobre asfalto.



"*MSR* ES UN JUEGO DE CARRERAS CON UN SISTEMA DE JUEGO COMPLETAMETE NUEVO Y ORIGINAL".

Pero vamos por pasos. ***Metropolis Street Racer***, es como su nombre indica, un juego de carreras urbano. No es *Gran Turismo*, pero tampoco pretende serlo. No podrás coleccionar 276 coches y meterlos en tu garaje (hay más de 30 modelos en el juego, pero no se te permite tener más de seis a la vez) y el sistema de progresión es totalmente distinto. De momento no podemos entrar en detalles, porque Sega quiere que sea una sorpresa, pero lo que sí te podemos decir es que no es un arcade a base de golpes y porrazos, del estilo de *Tokyo Highway Challenge*. "Se trata de conducir bien" dice Martyn Chudley con aspecto cansado. Es el director ejecutivo y a la vez programador jefe. "No es cuestión de quién va más rápido, se trata de controlar bien el coche y conducir con estilo, finura y precaución. En consecuencia, el juego no consta únicamente de series de carreras, sino que también incluye retos de conducción que explotan al máximo las posibilidades que presentan las enormes e hiperrealistas áreas urbanas. Las rotondas, las plazas, las paradas abiertas de autobuses... todo lo que aparece en el juego tiene su razón de existir. Piénsalo un poco, y a diferencia de otros juegos de carreras, este no te lo vas a terminar en dos días, créenos.

El manejo te permitirá derrapar, hacer trompos y otras maniobras en plan impresionante. De hecho, estas maniobras tan fardonas son parte integral del juego, integradas dentro de un sistema muy poco convencional. Los de Bizarre saben que gastar neumáticos es divertido, pero esto tampoco es un simulador.

Entonces, ¿qué es y de dónde ha salido? Para hallar una respuesta debemos remontarnos hacia atrás en el tiempo... atrás... más atrás todavía... [Un impulso extraño, musiquilla envolvente y luces psicodélicas.]

Es 1996 y un productor de Sega llamado Kats Sato deambula por la feria European Computer Trade cuando, de pronto, un juego con muy buena pinta del stand de Psygnosis le llama especialmente la atención. El juego es un simulador de F1 para PlayStation, gráficamente sorprendente y de alta precisión que llegará a vender dos millones de copias.

Nota: Todas las imágenes utilizadas para este reportaje han sido extraídas de una copia de trabajo. Bizarre Creations y Sega Europa están en conversaciones para solicitar las licencias de las distintas marcas y compañías, visibles aquí, para la versión final del juego. Las que no cierren el trato no aparecerán en la versión definitiva.

METROPOLIS, AHORA

"EL BIG BEN SIEMPRE ESTÁ EN HORA GRACIAS AL RELOJ INTERNO DE LA DREAMCAST"

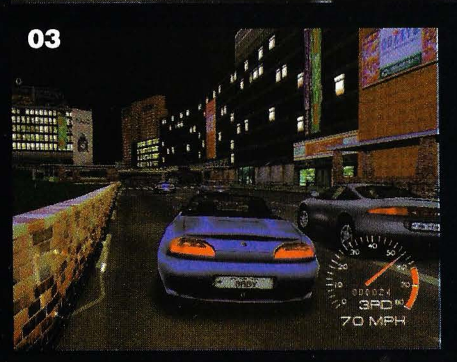
Por desgracia, los de Psygnosis no quieren decir quién desarrolló el título, así que Sato-san, muy astuto él, desconecta la demo y pide al encargado que lo vuelva a cargar... y aparece el logo de Bizarre Creations. Lo anota y se promete a sí mismo que se pondrá en contacto con esa compañía.
Un tiempo después, y probablemente influenciada por juegos como *Ridge Racer* y *Gti Club Cote D´azur*, Sega empieza a buscar a alguien que pueda desarrollarles un juego de carreras urbano para su próxima aventura: la Dreamcast. Y contratan a Bizarre Creations, quienes deciden situar el juego en San Francisco, Londres y Tokyo, repleto de lugares representativos de cada ciudad. Entonces, los artistas empiezan a trabajar con pequeñas secciones de cada ciudad –una plaza famosa por aquí, un edificio de fama internacional por allá– y planean unirlas con calles imaginarias, inspiradas en la arquitectura original de las ciudades elegidas. Pero no les parece suficiente, así que durante los dos años y medio siguientes construyen nueve áreas hiperrealistas que reproducen con todo detalle lugares clave de las ciudades. Y así llegamos hasta el presente.

Por suerte, la jugabilidad ha ido evolucionando paralelamente a las ambiciones de los artistas. A medida que se iba multiplicando el número de circuitos, Chudley y compañía se dieron cuenta que el tipo de juego de carreras estándar ("elige un coche, elige un circuito") no iba a ser posible. No había manera de almacenar postas y secciones con límite temporal para 200 pistas. Así que empezaron a formular un nuevo sistema de progresión, aprovechando en parte, los accesorios de serie que la Dreamcast incorpora. Y... hasta aquí puedo leer. Lo sentimos. Todavía estaban poniendo a punto el sistema cuando nosotros les visitamos y probablemente continuarán insistiendo hasta que los de Sega aparezcan en un gran camión negro y se lleven el juego.

01 Las licencias automovilísticas oficiales requieren calles vacías, es decir: nada de peatones suicidas.
02 Grandes vallas con flechas rojas bloquean las secciones cerradas de las áreas. Durante el juego se van moviendo para abrir o cerrar distintas rutas.
03 Seis coches por carrera. Suficiente.









01 **Tokyo de noche, un ambiente sorprendente por el que circular.**
02 **La distribución cuadrada de Pacific Heights puede parecer aburrida, pero las calles anchas dejan sitio para unos derrapes fantásticos.**



CONTRUYENDO CIUDADES

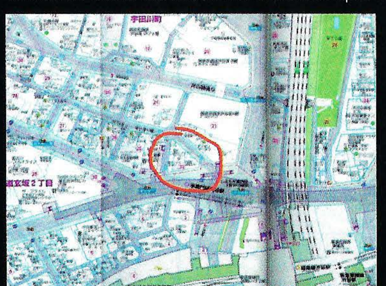
***MSR* presenta las ciudades virtuales con más precisión que jamás se han creado. ¿Cómo lo consiguieron los de Bizarre? Aquí tienes una guía paso a paso...**

1 El primer paso para recrear las ciudades fue decidir en qué zonas de San Francisco, Tokyo y Londres querían basar el juego. Para ello, los artistas estudiaron atentamente guías de turismo prestando especial atención a la arquitectura y al potencial competitivo del trazado de carreteras. Al final se decidieron por las nueve que veremos en la versión definitiva del juego.

2 Después, Mark y Jon de Bizarre y Jose de Sega hicieron las maletas y se fueron a visitar las tres ciudades, reuniendo mapas y guías, caminando por todas y cada una de las calles que les interesaban y tomando fotos de todos los edificios que se encontraban en su camino. "Casi nos arrestan dos veces por tomar fotos de la casa de un tipo" confiesa divertido Mark. "Otro tipo se emocionó tanto cuando le contamos lo que queríamos hacer que nos invitó a pasar para que viéramos su garaje y le sacáramos fotos. Pero le dijimos que no." Al final, tenían más de 30.000 fotografías y muchas horas de vídeo.

3 Al llegar a casa, la principal tarea era modelar la topografía de cada ciudad, consiguiendo la máxima precisión en cuanto a alturas y contornos. Para ello emplearon mapas de peritaje del gobierno, datos sobre la tierra y fotografías aéreas. Todo quedaba "archivado" en la oficina.

4 El siguiente paso fue modelar las carreteras y los detalles escénicos... y eso no se reduce a los edificios solamente. Cada objeto de más de un metro de altura aparece en el juego, desde plantas ornamentales hasta anuncios o carteles de tiendas. El artista de Bizarre, Gren Atherton, escaneó las fotos y las utilizó como texturas para crear las superficies de los edificios, los anuncios y los carteles. El efecto conseguido es tan realista que los de Bizarre se han visto obligados a hablar con algunos de los comerciantes para pedirles permiso para incluir su nombre en el juego. Han tenido que cambiar algunos de los anuncios de neón de Shibuya, ya que algunos eran... anuncios pornográficos.















01 El contraste de superficies entre The Horse Guards Parade (al fondo) y el asfalto de la carretera se notará en el manejo del coche. **02** Cada luz de ventana es de una textura separada, por eso pueden encenderse y apagarse individualmente. La mayoría de los juegos aprovechan la misma textura para todo el edificio. **03** Las piernas de Nelson.

JOYAS SOBRE RUEDAS

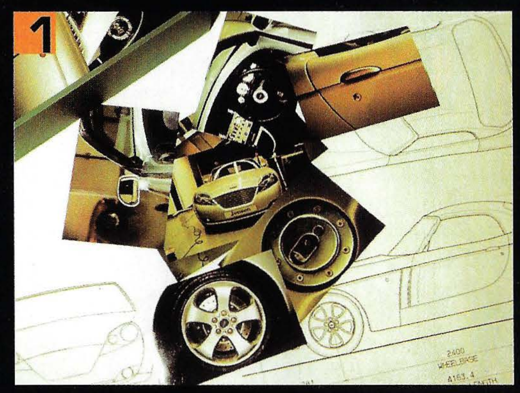
En *MSR* aparecen unos 30 coches basados en modelos reales. Toyota, Audi, Mitsubishi, TVR y Rover han cedido algunos de sus vehículos más deseados, como el Lancer Evo 6, el FTO o el Toyota Supra, una alineación más que potente. Y así se hizo...

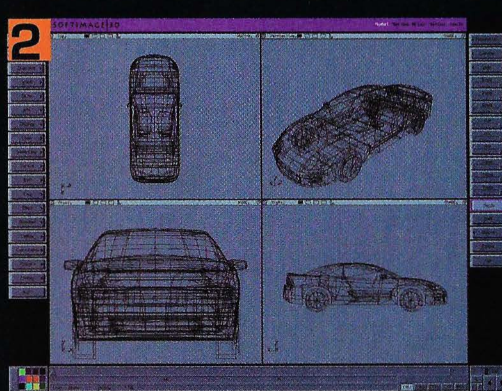
1 Primero, los artistas del motor Steve Heaney y Lee Carter consiguieron toda la información posible de cada modelo,. "Algunos de los pequeños fabricantes fueron muy amables", afirma Steve "Estaban dispuestos a aprovechar toda la publicidad que pudieran conseguir. Los de Ford también estuvieron geniales. Nos enviaron esquemas de ordenador muy precisos de su Mustang."

2 Steve utilizó los planos como punto de referencia para construir las estructuras de los modelos de cada coche. "Mi favorito es el Mitsubishi FTO, fue como un sueño", comenta Steve.

3 Las estructuras pasaron a manos de Lee Carter, que era el encargado de darles textura y contorno. "Ha llegado un punto que la parte trasera de un coche me emociona..." admite Lee "...Me encanta hacer las parrillas; es por eso que me gusta el Jenson. ¡Mira esas parrillas! ¡Quiero tocarlas!" Intentamos escabullirnos pero antes de que lo consiguiéramos ya nos estaba explicando que su coche preferido sería una furgoneta Ford Transit... con cama de matrimonio detrás. Hicimos como que nos reíamos un poquito y a la que pudimos, nos fuimos pitando.

4 Para terminar, se añadieron todos los detalles periféricos. Las luces son mapas de texturas extraídos directamente de las fotografías de los coches. El conductor en cada vehículo utiliza el volante para copiar tu conducción y hasta cambia de marcha.









"BASTA CON VER EL DISEÑO DE LOS VEHICULOS PARA COMPRENDER QUE *MSR* ES UNA ELOCUENTE DEMOSTRACIÓN DEL PODER DE LA DREAMCAST"

Sea lo que sea por lo que Sega haya tenido que pasar durante el caótico proceso de desarrollo, seguro que habrá valido la pena. Hemos vistos muchos de los 30 coches circular por todas las zonas y está muy claro que *MSR* es un testimonio fiel de la potencia de la Dreamcast. Según Bizarre, los 8Mb de V-RAM de la máquina (la zona de la memoria que almacena la información del mapeado) junto con su excelente sistema de compresión de texturas permiten que un área entera puede ser cargada en la memoria de una sola vez. Y no hay parones, porque todo el detalle gráfico no se extrae de un CD, con lo que los edificios no se te van a aparecer de golpe, delante de tus narices. Ello se traduce en que un suave deslizamiento por las pendientes de Pacific Heights, dar vueltas por el caos de neón que es Shibuya o explorar Westminster (y ver como el Big Ben marca la hora correcta, porque se la proporciona el reloj interno de la Dreamcast) puede hacerse a unos suaves 30 frames por segundo. Asombroso. Cuando visitamos el cuartel general de Bizarre, el equipo de los 17 estaba dando los últimos retoques al juego. Mientras los artistas acababan con el obsesivo detalle gráfico (Jon Dugdale pintaba sombras bajo autobuses estacionados y otra persona dibujaba Home, un club nocturno que acaba de abrir en Leicester Square) Martyn Chudley estaba ocupado probando el manejo, asegurándose de que la mezcla entre realismo y jugabilidad estaba equilibrada. Están bastante satisfechos de lo que han hecho pero también son muy modestos: "Al final, no sabes si a la gente les va a gustar o no..." dice Chudley en un descanso (¡qué raro, un descanso!) de programación. "Ha quedado como ha quedado gracias a la buena suerte y a que nos hemos pasado mucho tiempo dando vueltas a las ideas. Lo que realmente nos va bien es sentarnos, jugar unas partidas y continuar trabajando hasta que nos guste del todo... y esperamos que a la gente también le guste. Sencillamente, estamos creando el juego que *a nosotros* nos gustaría jugar."

No tiene por qué preocuparse. Cualquiera que haya visitado Londres y haya fantaseado con carreras a toda velocidad por las calles desiertas, imaginándose que derrapa por el Parlamento o que hace trompos enfrente del cine Odeon de Leicester Square, verá sus sueños convertidos en realidad. En serio, esto va a ser una especie de terapia para la gente que vive en grandes ciudades. Y para la gente de Tokyo que se dedica a conducir a saco por Shibuya con sus poderosos todoterrenos, habrá llegado el momento de practicar sin arriesgar sus preciados vehículos. Quizás es demasiado pronto para hablar de una revolución, pero parece que algo se está cociendo. Vamos a acabar con un tópico, ideal para estas ocasiones: Los coches de carreras no volverán a ser lo mismo. Ahí queda eso.

PREVIEW TOTAL (SEGUNDA PARTE)

SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL

El mes pasado te hablábamos de uno de los juegos que arrasan en Japón. Sí, *Sega GT* es mejor que *Gran Turismo 2*.

Aclaradas tus dudas, vamos a seguir guiándote por los recovecos de este fascinante juego. Sabemos de buena fuente qué esperas de nosotros. Podríamos limitarnos a vomitar informaciones y detalles de toda clase sobre la categoría de la estructura del juego, la lista de coches permitidos, el estilo y variedad de los circuitos y las opciones pero, al final del día, la cuestión que seguiría en mente de todos sería "¿es *Sega GT* el mejor juego de conducción de la Dreamcast?" Bueno, pues prepárate para llevarte una gran desilusión, porque hemos jugado a *Metropolis Street Racer* y empezamos a pensar que tal vez no lo sea. ¿Podemos ya seguir adelante con el reportaje? ¿Sí? Gracias.

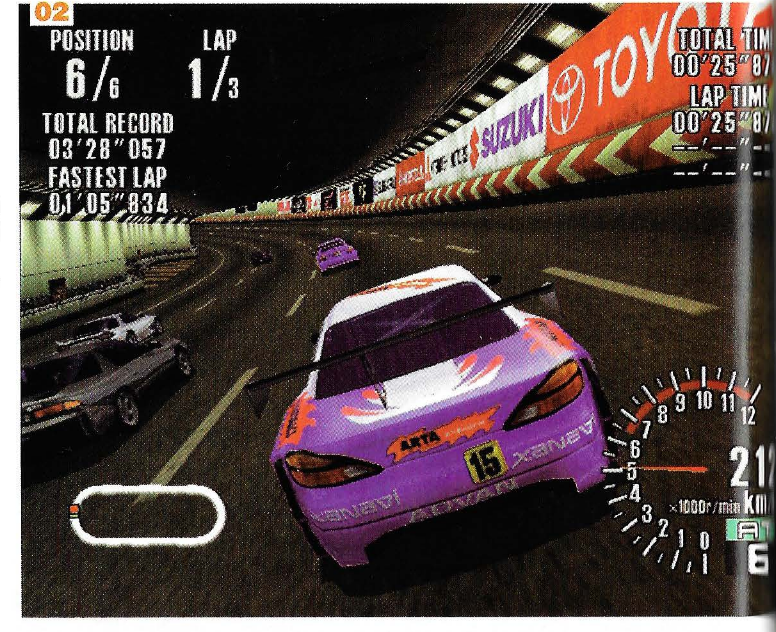
¿Primeras impresiones? Te lo dijimos el mes pasado: muy buenas. Carga el juego y, una vez hayas esquivado hábilmente la avalancha de texto en japonés, ve directamente hacia una Single Race. Aquí, hay tres niveles de dificultad (Easy, Medium y Hard) y cada uno de ellos tiene una lista de circuitos y un pequeño catálogo de coches a escoger. Elige un coche (cualquier coche) de la lista, selecciona el primer circuito que aparezca en la parte superior y ya estás en movimiento...

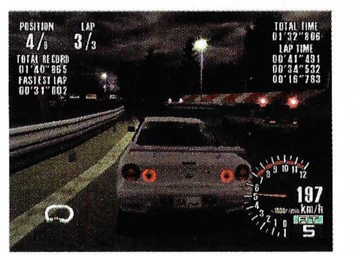
Métete en el juego y después cuando tus sensibles ojos se hayan habituado a las deslumbrantes y llamativas virguerías gráficas, de lo primero que te vas a dar cuenta es que la conducción, en realidad, no es todo lo real que sería deseable. Sin embargo, la calidad es satisfactoria. Todo está bien, pero la sensación que se tiene en los coches es más parecida al más puro ímpetu del arcade de *Sega Rally 2* que a la naturalidad y realismo de *Gran Turismo*. En resumen, tienes que bajar el listón de tus expectativas, y dejarte llevar por lo que *Sega GT* es en lugar de esperar una simulación perfecta bajo los mandos de un Honda NSX o un Nissan Skyline.

Entonces, ¿qué es esto? Pues se trata de *Sega GT Homologation Special* (antes de que lo preguntes, 'homologation' significa ser muy similar a otra cosa ya existente pero con una envoltura diferente), y tiene 136 coches, 12 pistas e incontables permisos, opciones y coches muy avanzados. Además ofrece un alto nivel de imágenes por segundo y todo el esplendor gráfico de que la Dreamcast es capaz.

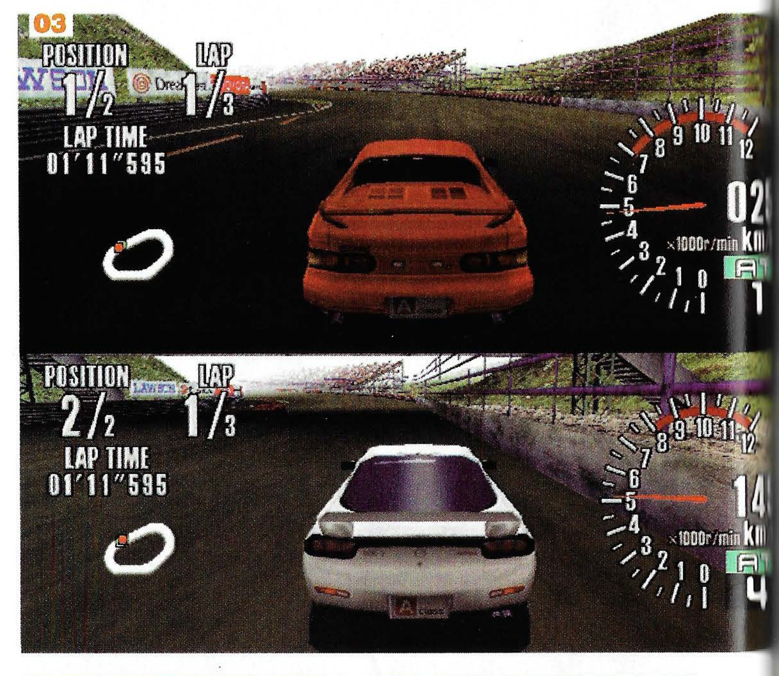
Desarrollado tras dos años de investigación, el juego es el parto del ingenio de Takeshi Nimura (un miembro del *Sonic Team* que trabajó en el juego de Saturn *NiGHTS* ,ya todo un clásico) y Hideshi Tatsuno (responsable del juego de lucha libre *Giant Gram*) y muestra influencias evidentes de un juego de conducción de la PlayStation de cierta popularidad. Lanzado al mercado japonés el 17 de febrero, el éxito fulgurante de *Sega GT* se ganó el codiciado primer puesto en las listas de todos los formatos (con una venta de casi 100.000 en su primera semana de lanzamiento) y una muy respetable nota de 33/40 otorgada por la siempre crítica revista *Famitsu Weekly*. Realmente sólo necesitas echar un vistazo a la pantalla inicial del juego para darte cuenta de que *Sega GT* es un clon de *Gran* ▸

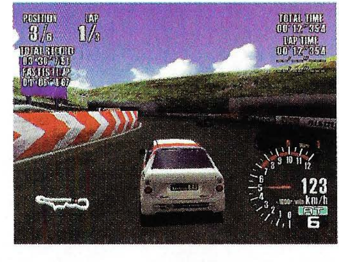
01 Es una salida de lo más sosa, admitámoslo, pero es lo que se obtiene cuando completas las penosamente difíciles licencias.
02 La iluminación sobre el coche es sobrecogedora. Los reflejos cambian y el metal parece estremecerse cuando pasas de conducir bajo la luz del sol a la absoluta oscuridad de un túnel.
03 El modo para dos jugadores mantiene el cuadro de la imagen, pero la transición llena de nebulosas es atroz.
04 Tiene buena pinta, ¿verdad? Por supuesto ¿quién lo pone en duda? Dos años de investigación en la mejor de las consolas del momento... esperabas lo mejor y es eso lo que vas a obtener.

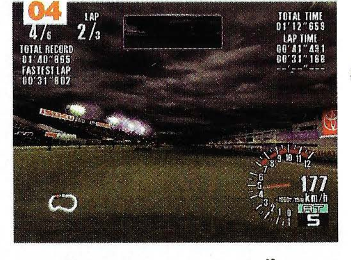












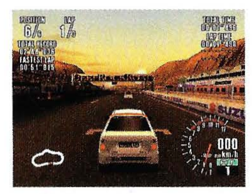
UN FESTÍN DE NUEVE CARRERAS

El modo Single Race será la primera parada para la mayoría de nosotros, porque ofrece la manera más fácil y rápida de jugar con casi todos los coches y una buena selección de pistas. Aquí tienes un informe detallado de los nueve mejores circuitos (los tres últimos están en la página siguiente).

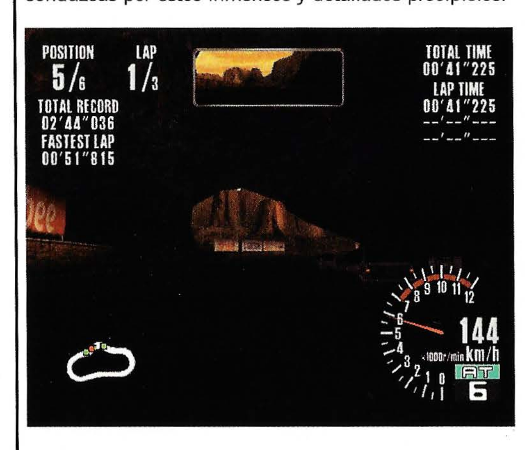
Deep Rock Road

Con una pista ancha y curvas suaves. Deep Rock Road nos proporciona una amable introducción al juego.





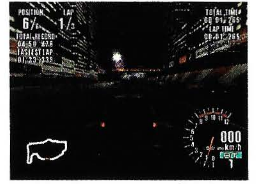
No te pierdas: Uno de los mejores ejemplos del gran impacto visual que producen sus gráficos, cuando conduzcas por estos inmensos y detallados precipicios.



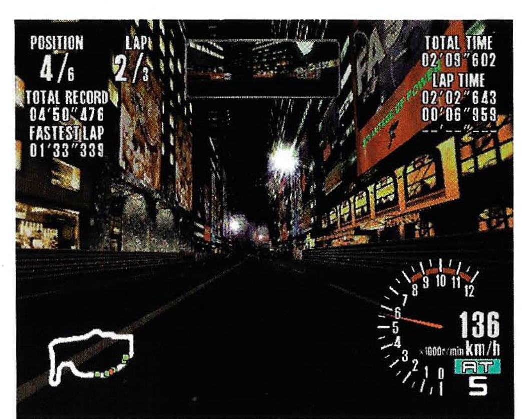
Sección nocturna A

Lo más impresionante son los gráficos del juego cuya calidad de imagen no decae en ningún momento.





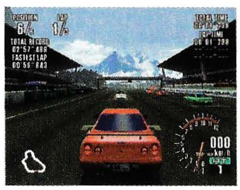
No te pierdas: La calle principal de la ciudad, con sus imponentes rascacielos y vallas publicitarias; es una explosión de luz y neón.



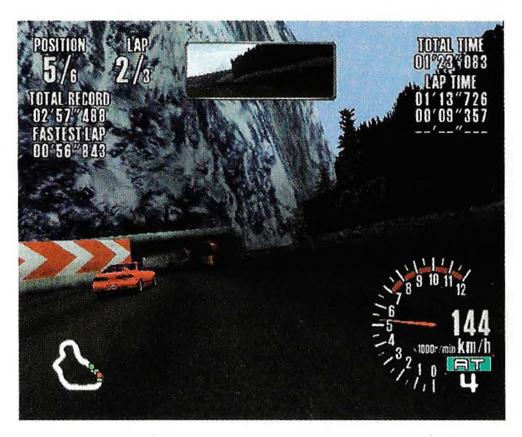
Snowy Mountain

Otra pista que también da codazos para conseguir el trofeo a los mejores gráficos.





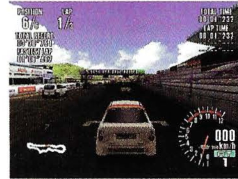
No te pierdas: Justo después de la primera curva suave a la izquierda, la carretera se estrecha espectacularmente a esta diminuta entrada a un largo y recto túnel.



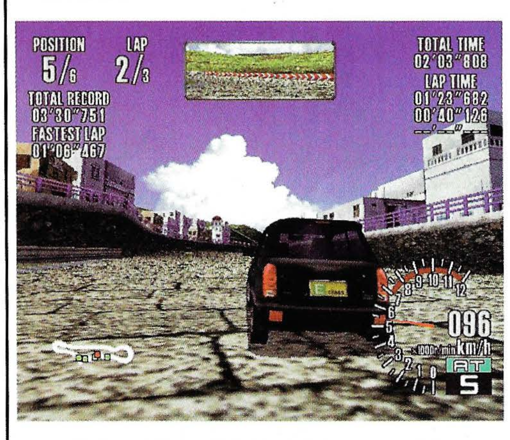
Sky Peak Hill

Una gran pista para mejorar tu conducción en las curvas, ya que hay unos trucos muy cucos.



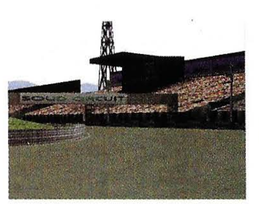


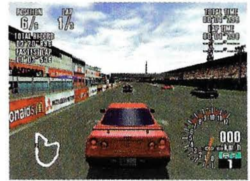
No te pierdas: Echa una mirada arriba y a la izquierda cuando conduzcas por estas calles a fin de contemplar la enormemente detallada ciudad arábica.



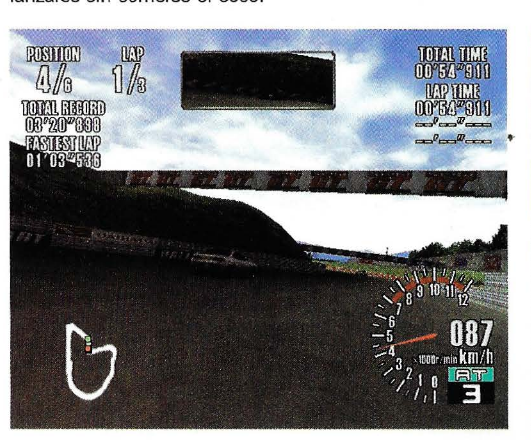
Solid Circuit

Te las arreglarás bastante bien durante casi todo el recorrido, pero cuida a tu derecha...





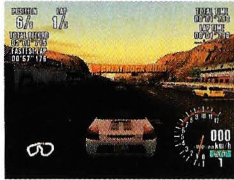
No te pierdas: ... porque los apuros empiezan. Tómatelo con calma, en serio, es increíblemente gratificante lanzarse sin comerse el coco.



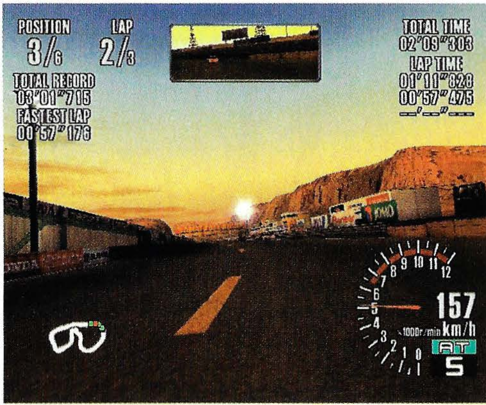
Great Rock Road

Esto es esencialmente una prolongación mucho más larga y difícil de Deep Rock Road.





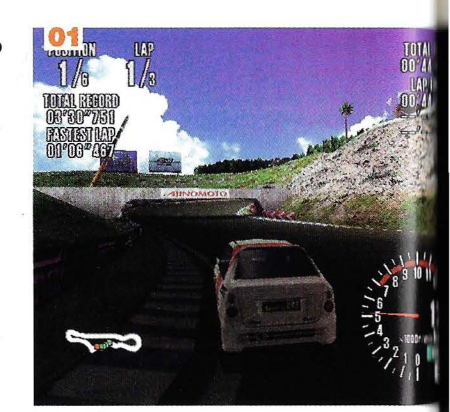
No te pierdas: El último giro a la izquierda de la pista, tiene una magnífica y suave curva que debería permitirte un furtivo salto sobre un par de conductores lentos.



PRIMER CONTACTO

01 El juego es rico en golosinas visuales como la que muestra esta pantalla.
02 Oscuro, muy oscuro. Pero siempre hay una luz al final del túnel.
03 Con detalles como los efectos luminosos de cada foco, cada momento del juego es una deliciosa obra de arte digna de ser enmarcada y adorada.
04 Más acción con el modo de dos jugadores y una aún peor visibilidad. De pena.

► *Turismo*. Se delata con tan sólo el diseño gráfico y la elección de los coches. Prueba ir un poco más allá y quizás encontrarás unos cuantos más indicios.
Los sospechosos habituales suelen estar escondidos en el menú de selección del juego: los modos Championship y Single Race hablan por sí mismos y ninguna explicación es necesaria para Time Attack, Replay Booth y Dual Race. En el último puedes tomar parte en una batalla normal entre dos jugadores, o descargar coches guardados desde la unidad VM para una carrera con un reto más interesante. Como hemos mencionado anteriormente, el modo Single Race será sin duda el favorito de la mayoría de vosotros. Como os decíamos el mes pasando, su funcionamiento y su calidad gráfica hacen palidecer a *GT 2* y *GT 2000*.
Para competir en cualquiera de las carreras del Championship, primero tienes que, y no lo olvides, conseguir una serie de licencias. Aunque son más simples que las limitaciones de tiempo que hay entre la salida y la llegada en *Gran Turismo 2* (todo lo que tienes que hacer es completar una vuelta de un circuito), los límites de tiempo impuestos por los tests de conducción de *Sega GT* te parecerán de una crueldad extrema.
No obstante, pronto pasarás el más elemental de los tests y podrás empezar a competir. Empiezas el juego con una cantidad básica de dinero y un pequeño garaje de coches. Selecciona un vehículo, participa en unas cuantas carreras y, obtendrás una victoria asegurada, el dinero te entrará generosamente a raudales. Pero, no tendrás dinero para comprar cualquier cosa indecente muy a menudo, así que, tu única opción es la de invertirlo en la puesta a punto de tu coche.
El dinero que ganaste con el sudor de tu frente gracias a tu gran éxito en las carreras será bien empleados en tu vehículo. Esta opción se presenta con seis sabores afrutados (Engine, Drive Train, Suspension, Brake, Tyre y Weight Reduction) y, aun cuando no sepas absolutamente nada sobre mecánica de coches, pronto serás capaz de arreglar o adaptar a tu gusto el motor para conseguir un porcentaje extra de potencia en caballos allí donde más duela.
Actualmente, esto (y lo que ya te contábamos hace treinta días) es todo lo que podemos decir de *Sega GT*. Hay aún mucho juego que descubrir y, tan pronto llegue a nuestras manos una versión PAL totalmente traducida, entonces, y sólo entonces, pronunciaremos nuestro veredicto final. En la espera de la llegada de ese día el jurado se retirara y mantiene el silencio sobre *Sega GT* hasta nuevo aviso ■



"*Sega GT* tiene un largo camino que recorrer antes de llegar a ocupar un lugar en nuestros corazones cibernéticos".

FICHATÉCNICA
- **Editor:** Sega
- **Desarrollador:** Sega
- **Origen:** Japón
- **Vrrrr:** Ooooooooooom
- **A la venta:** Mayo

► UN FESTÍN DE NUEVE CARRERAS

Y estos son los tres que faltaban ...

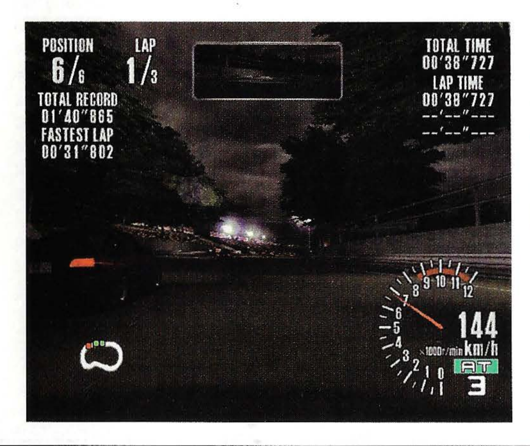
Night Ground

Una pista corta y extraña que es baja en emociones, pero que requiere un estilo prudente de conducción.



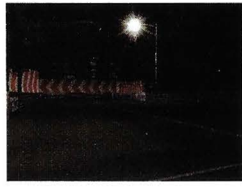


No te pierdas: La iluminación es genial. Desde tus penetrantes faros hasta el alumbrado de la calle, se ve el trazado de la pista gracias a las luces de freno.



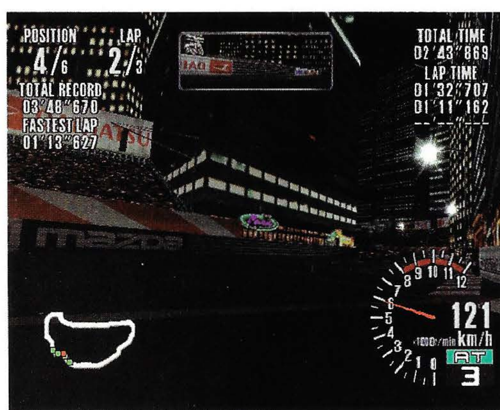
Night Section B

La más avanzada de pista nocturna. Adormécete ante una falsa sensación de seguridad, antes de...



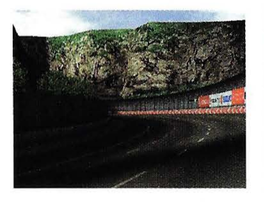


No te pierdas: ... empotrarte contra seis terroríficas curvas al final del circuito. Se cauto y muy, muy riguroso con tu acelerador.



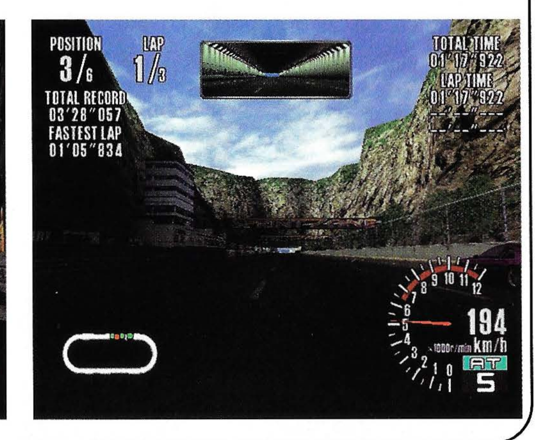
Sprint Zone

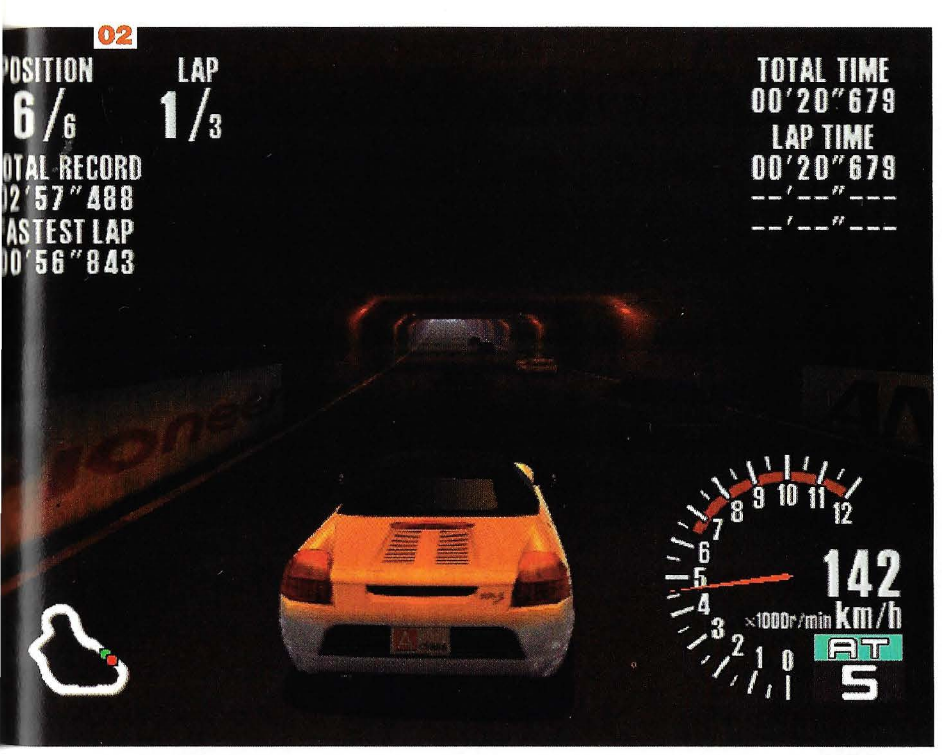
A menos que tengas un coche a prueba de bombas apenas podrás apartar tu dedo del gas.



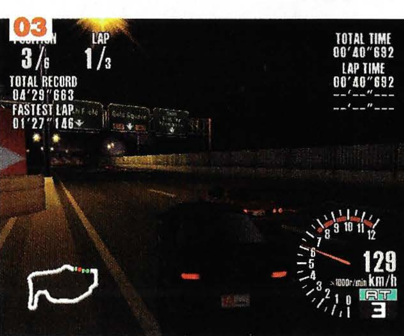


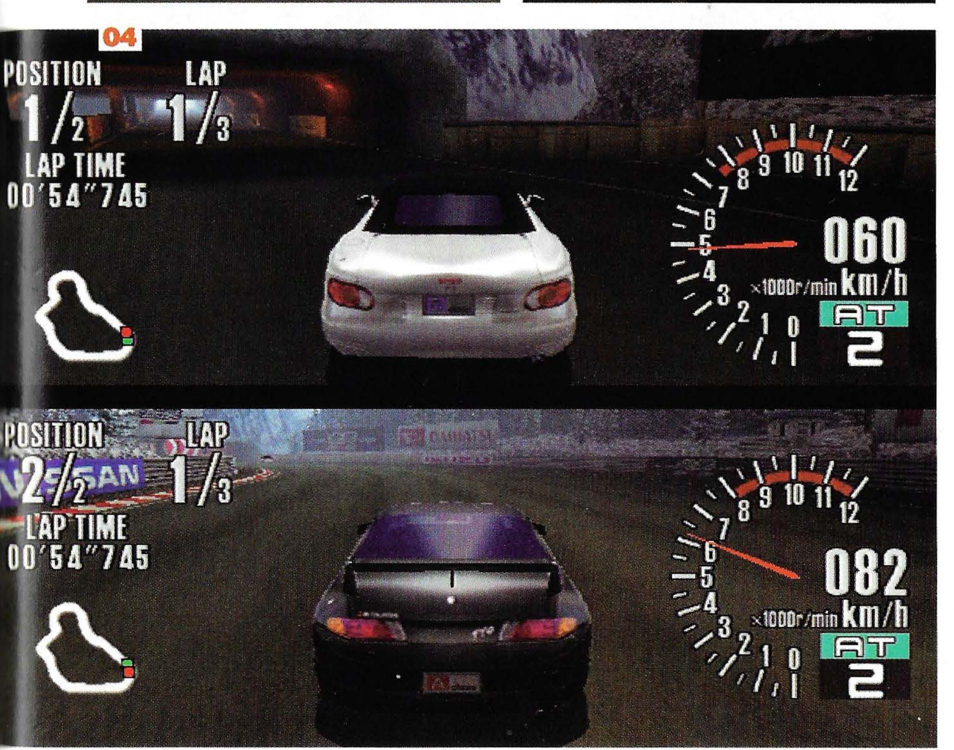
No te pierdas: Amplias perspectivas y riqueza gráfica. Aquí puedes ver casi toda la longitud de la pista.











LOS COCHES ESTRELLA

De acuerdo, así que hay sólo 136 de ellos y no tienes la opcion de elegir algunos de estos modelos deportivos europeos tan sexys (aunque Sega podría cambiar alguno de ellos cuando el juego salga a la venta en Europa), pero aún así hay algunos endemoniados autos japoneses a tu entera disposición.
Aquí tienes una guía de algunos de los mejores coches a los que tendrás acceso.

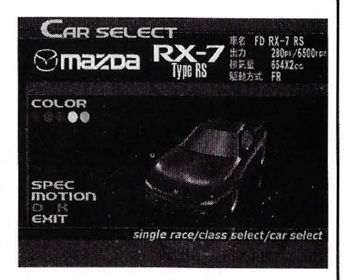
Nissan Skyline

Quizás somos nosotros, pero nos encanta conducir con este coche. El ruido ronco de su motor y su hábil poder de derrapaje le convierte en uno de los másexcitantes del juego.



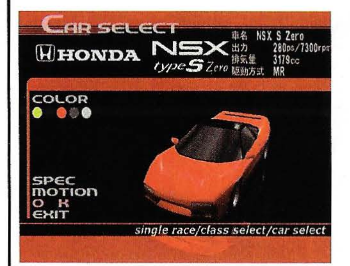
Mazda RX-7

Este diminuto Mazda no es extraordinariamente rápido, pero su conducción lo hace absolutamente ideal para adherirse en las curvas más peligrosas de las pistas.



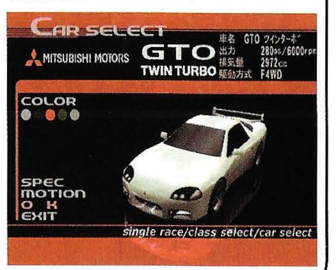
Honda NSX

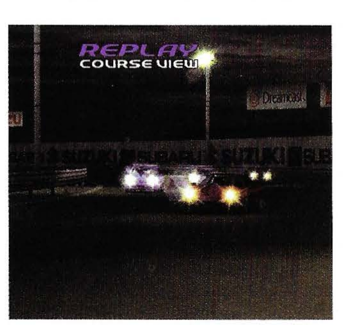
Más sólido y predecible, que el Skyline. El NSX es barato y por supuesto divertido.

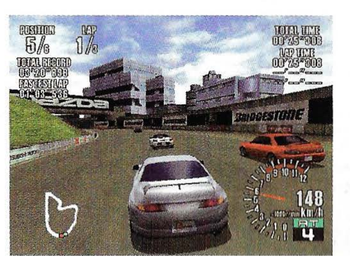


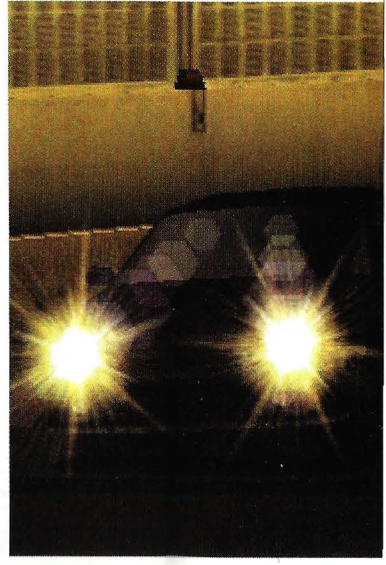
Mitsubishi GTO-Twin Turbo

Acumula casi 3.000 cc. El GTO es una bestia en la mayoría de sus formas, pero aquí es un matador.

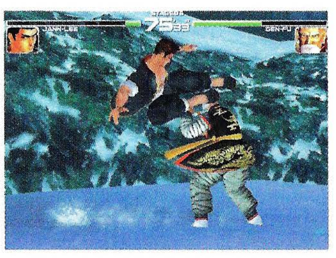


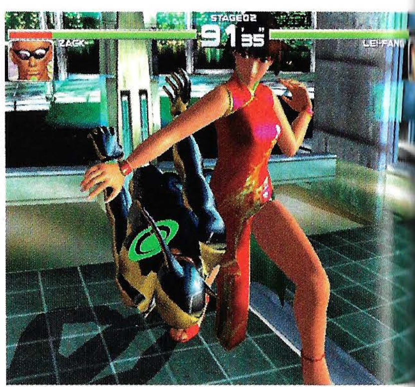










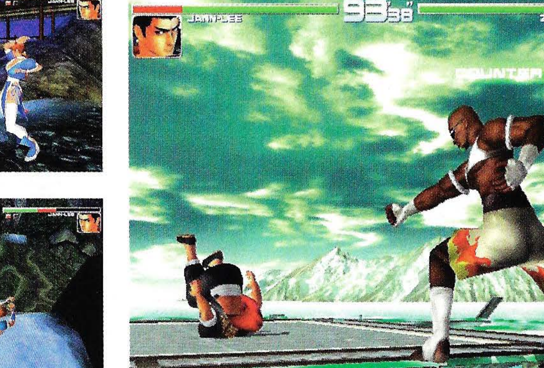










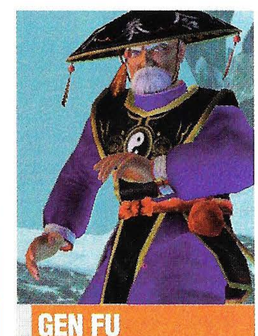




"Este juego te **da tiempo para planear tu siguiente movimiento.** Todo **un detalle".**



KASUMI
- **Nacionalidad:** Japonesa
- **Estilo:** Ninjitsu
- **Edad:** No se sabe



GEN FU
- **Nacionalidad:** Chino
- **Estilo:** Xinyi Liuhe Quan
- **Edad:** 65

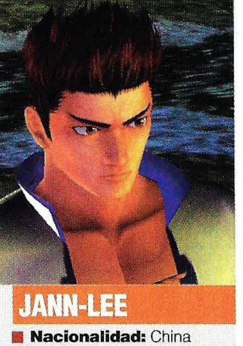


TINA
- **Nacionalidad:** Americana
- **Estilo:** Lucha libre
- **Edad:** 20



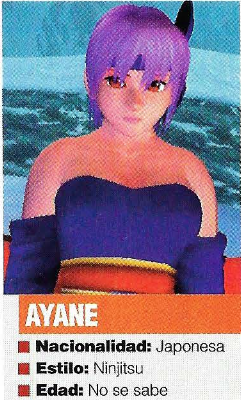
ZACH
- **Nacionalidad:** Americana
- **Estilo:** Boxeo Thai
- **Edad:** 25





JANN-LEE
- **Nacionalidad:** China
- **Estilo:** Jeet Kune Do
- **Edad:** 20



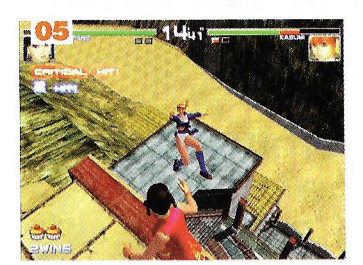


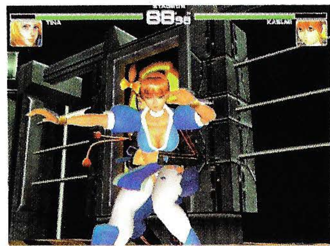
AYANE
- **Nacionalidad:** Japonesa
- **Estilo:** Ninjitsu
- **Edad:** No se sabe

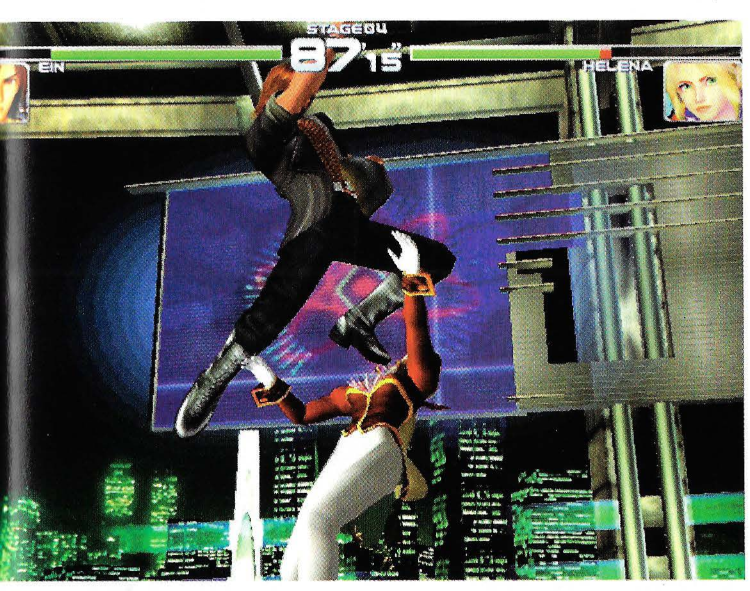
YA VIENE

DEAD OR ALIVE 2

¡Extra! ¡Extra! Tecmo edita un nuevo *beat'em up*, y esta vez le sale bueno, bonito y... En fin, bueno y bonito.







Juegos del nivel de *Soul Calibur*, *Power Stone*, *Ready 2 Rumble* o *Virtua Fighter 3tb* nos permiten decir alto y claro que la Dreamcast es la mejor plataforma de juegos de lecha que conocemos. Y por si quedaba alguna duda, aquí viene *Dead or Alive 2* a darnos la razón de nuevo. El juego original apostó por la vía del éxito fácil, con sus gráficos lujosos y su reparto de luchadoras ligerísimas de ropa, pero *DOA 2* aspira a hacerse un hueco entre los grandes ofreciendo acción *beat'em up* en estado puro.

Ahí queda eso. Pero no queremos que pienses que a este juego le falta algo de lo que al primer *Dead or Alive* le sobraba. Todo lo contrario, describir sus gráficos hace que corramos el riesgo de agotar los superlativos. Así de buenos son. Los personajes tienen unas texturas y unos acabados tan perfectos que marcan una nueva frontera en lo que a representación virtual interactiva de seres humanos se refiere. Las luchadores siguen siendo bellísimas, aunque esta vez se han dejado la silicona en casa y parecen algo más esbeltas y bastante menos rotundas. Los movimientos son de una fluidez comparable a la del papaíto de los *beat'em up*, *Soul Calibur*.

El sistema de combate es un híbrido entre *Virtua Fighter* y *Tekken*. Como en *VF3tb*, no tienes nada que hacer si te limitas a utilizar combinaciones de botones al azar. No, el sistema de combos exige algo de precisión y sincronía, por mucho que lo que ves en la pantalla recuerde más a los fantasiosos movimientos de *Tekken* que al realismo de *Virtua*.

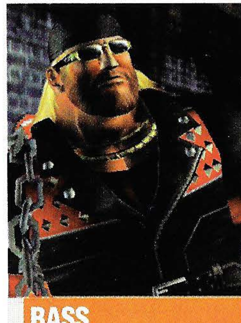
Tecmo ha basado el combate en cuatro movimientos básicos: puñetazo, patada, protección (cuerpo a tierra) y bloqueo. Los combos basados en patadas y puñetazos y losaques directos o sostenidos se hacen combinando los tres primeros movimientos, pero lo que es realmente original es la relación entre bloqueo y contraataque. A diferencia de otros *beat'em ups*, en *DOA2* no hay turnos de ata- ▶

01 No, esto no es una película porno, es sólo una adolescente sexy vestida de escolar colgada de la espalda de una vaca. Hay que ser un enfermo para ver algo malo en eso.
02 Kasumi estampa a Jann-Lee contra una vidriera. No se puede decir que sea una chica religiosa.
03 "¡Es un milagro, puedo volar!"
04 Tengu es el jefe: un narizotas con abanico y zancos. ¿Asustado? ¿Por qué?
05 Aaaaaaaaaagh!

"Si algo **destaca** en este juego son **sus cuidados escenarios**".



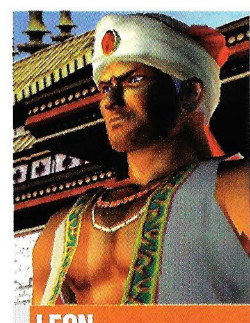
HAYABUSA
- **Nacionalidad:** Japonés
- **Estilo:** Ninjitsu
- **Edad:** 23



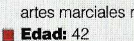
BASS
- **Nacionalidad:** Americana
- **Estilo:** Lucha libre
- **Edad:** 46

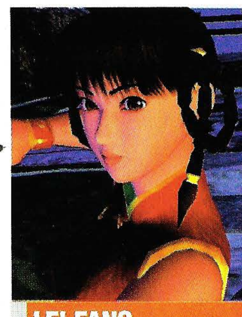


HELENA
- **Nacionalidad:** Francesa
- **Estilo:** Pi Quan Quan
- **Edad:** 21

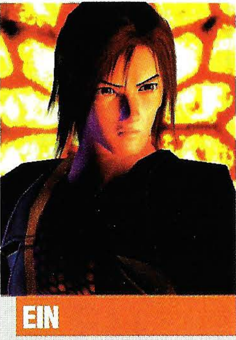


LEON
- **Nacionalidad:** Italiano
- **Estilo:** artes marciales rusas
- **Edad:** 42





LEI FANG
- **Nacionalidad:** China
- **Estilo:** Tai Chi Quan
- **Edad:** 19



EIN
- **Nacionalidad:** Desconocida
- **Estilo:** Karate
- **Edad:** 23

YA VIENE

► que y defensa estrictos, lo que da al juego una fluidez poco habitual. Un bloqueo no es un simple movimiento defensivo, también puede ser la base de un contraataque fulminante. Dominar este tipo de maniobras tiene una cierta dificultad, pero te permite destrozar la mandíbula de tus rivales antes de que les de tiempo siquiera de darse cuenta de que su ataque anterior ha fallado.

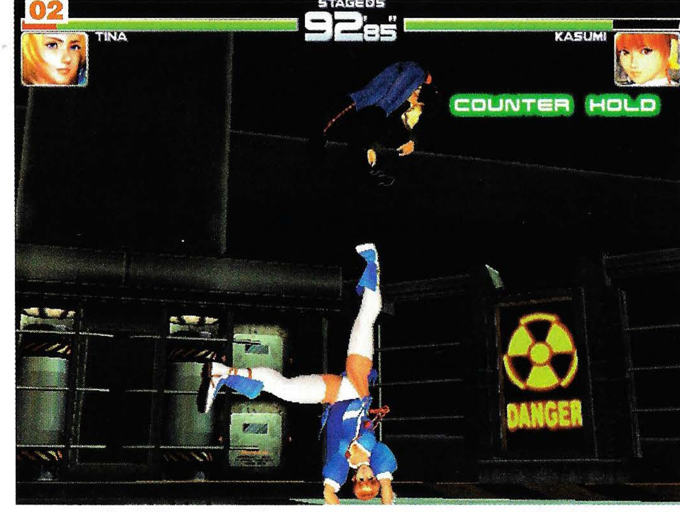
A pesar de su fluidez, *DOA2* no llega a la velocidad casi líquida de *Soul Calibur*, pero esto es más por voluntad de los programadores que por algún defecto en su diseño. La obra maestra de Namco se basa totalmente en un rápido intercambio de golpes, una solución ideal cuando de lo que se trata es de combates con espadas y armas ligeras. *DOA2*, en cambio, te da algo más de tiempo para planear tus movimientos de ataque y defensa, algo que más de un fanático del *beat'em up* encontrará incluso mejor que la supersónica fiereza de *Soul Calibur*. Además, los escenarios de *Soul Calibur* eran preciosos y muy atmosféricos, pero no influían en el juego. En *Dead or Alive 2*, en cambio, puede hacerse un uso total de sus tres dimensiones, como en *Power Stone*.

Por desgracia, *Dead or Alive 2* tiene un grave defecto que tal vez le impida convertirse en un clásico: es muy corto. Aunque tienes siete modos de juego diferentes para mantenerte ocupado, el modo historia es tan fácil que puedes completarlo dedicando unos diez minutos a cada personaje. Aunque parezca increíble, no hemos encontrado ni rastro de personajes extra o niveles secretos que desbloquear. O sea, que dura menos que una pescadilla en una cueva llena de tiburones, y eso duele, más cuando está tan reciente el recuerdo del magistral *Soul Calibur* y sus delicioso arsenal de secretos. Pero no perdamos la esperanza: hemos jugado con una versión americana, así que es posible (¡por favor, por favor, favor!) aunque no probable que Acclaim haga algo por resolver esto antes de que se edite en formato PAL. Si lo hacen, podremos decir que *DOA2*, además de ser un espectacular juego de lucha que hasta supera a *Soul Calibur* en algunos aspectos, es un título largo y con profundidad de juego, un digno aspirante a la corona de ey de los beat'em up. Si no lo hacen, siempre nos servirá de consuelo decir que hemos jugado a *Street Fighter EX3* y *DOA2* le da cien mil vueltas tanto en su mecánica como en sus gráficos. Aunque claro, la Dreamcast ya se consolida y a la PS2 le queda aún un largo camino por recorrer. ■

01 "Vaya, creo que he perdido las lentes de contacto"
02 Con un hábil combinación de movimientos puedes acercarte al santo grial de los beat'em up
03 A los pervertidos les encantará comprobar que se ha conservado el vestuario de la versión original.
04 El nivel del palacio tibetano es ideal para las batallas en el aire.
05 Como pasaba en el título original, en *DOA 2* no hay áreas de reposo.



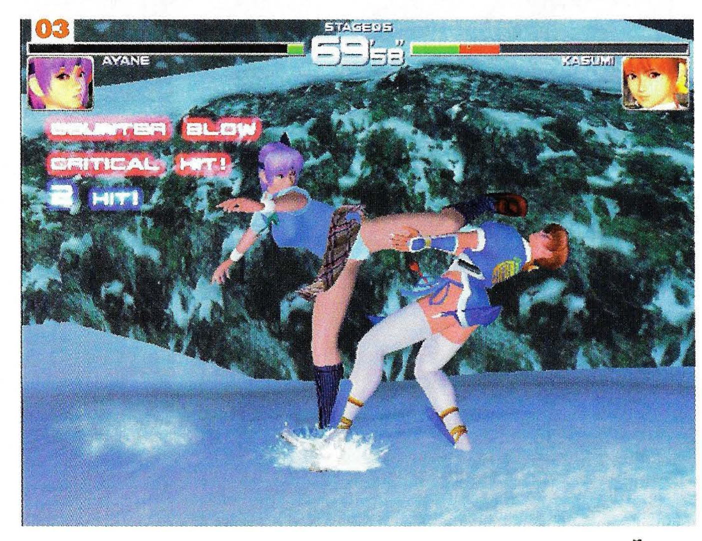
"El **sistema de combate** es un **híbrido entre *Virtua Fighter* y *Tekken***".



"A pesar de su fluidez, **no llega a la velocidad** casi líquida **de *Soul Calibur***"

FICHATÉCNICA
- **Editor:** Acclaim
- **Desarrollador:** Tecmo
- **Origen:** Japón
- **Armas:** de mujer
- **A la venta:** Mayo





MODOS DE LUCHA

HISTORIA



Lo que ellos llaman "Historia" es el equivalente al modo Arcade de el resto de *beat'em up*. Supera seis asaltos (con sus correspondientes escenas de enlace en FMV) y podrás enfrentarte a Tengu en la lucha final.

CONTRA EL RELOJ

Los mismo que el modo Historia pero además con prisas. No es que sea el modo más original del mundo, pero siempre hace gracia buscar la forma más rápida de tumbar a tus rivales.

SURVIVAL



Another beat 'em up mainstay as you see how many fights you can survive. But in a neat twist, *DOA2* cheats by providing food at the end of each round which tops up your energy.

EN EQUIPO

Hasta cinco personajes puedes seleccionar en este modo Team Battle. El paso de un combate a otro es muy fluido, sin tiempos de carga. Contra la CPU u otro ser humano.

MODO TAG



La opción más innovadora permite a cuatro jugadores a la vez enfrentarse en un sistemma de combate en el que cada uno dispone de dos personajes que pueden ir alternándose. Aprieta el gatillo y el relevo se hará de forma supersónica.

SPARRING

El equivalente al modo de práctica de otros *beat'em up*. Permite dominar los combos y los tipos de daño que causa cada golpe.

VERSUS

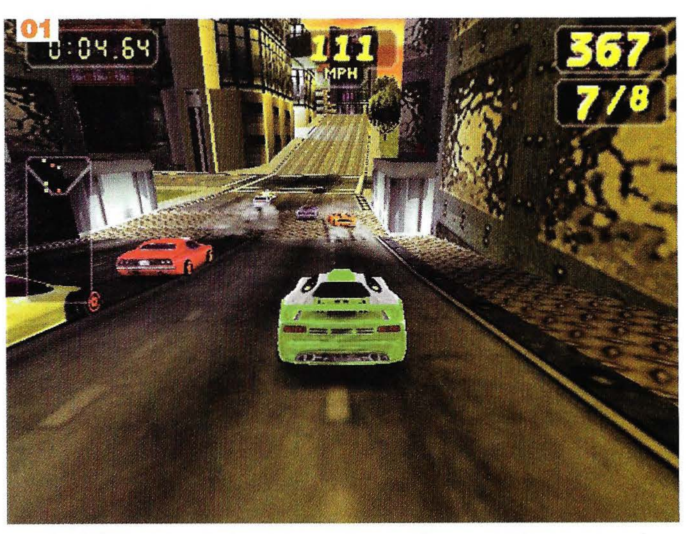


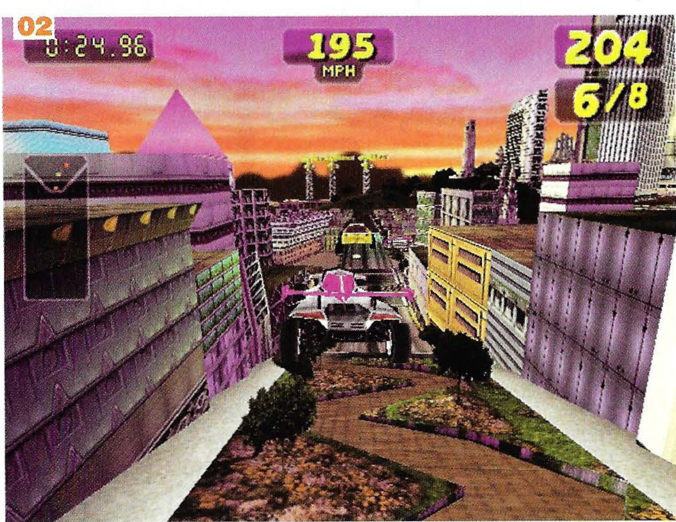
Invita a un amigo, carga tu copia de *DOA2*, ponle un joypad en las manos y dedícate a patearle sin piedad sin miedo a que las autoridades te castiguen. No te reprimas, esto un juego y sabemos que te mueres de ganas.

PRIMERCONTACTO

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Si vas a San Francisco, no olvides ponerte flores en el pelo y conducir saltando sobre las rampas como Steve McQueen.





Cualquiera que haya sido testigo de las persecuciones en coche de la película *Bullitt* sabrá apreciar los escalofríos al conducir por las calles de San Francisco. La imagen de aquel hombre que nunca perdía los nervios, Steve McQueen, dirigiéndose a toda pastilla por aquellas calles que suben y bajan, saliendo disparado por los aires para aterrizar en el suelo poco después sin perder la compostura con ese sistema de suspensión demoledor, con ese ruido sordo... En fin, que ese es el San Francisco que conocemos lo que nunca hemos estado allí, por eso no nos estrella que se editen tantos juegos de conducción ambientados en esta ciudad californiana.

Desgraciadamente, la serie *San Francisco Rush* no llegó nunca a capturar la emoción que causa correr a toda velocidad por Frisco, a pesar de los dos intentos de juegos para salón recreativo y algunas conversiones inseguras para consola. Ahora, Atari, una leyenda ya en el universo de los videojuegos, tiene como objetivo hacer justicia con esta conversión DC de *San Francisco Rush 2049*.

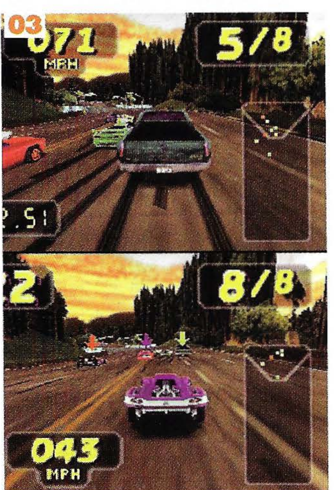
Como ocurría con las versiones anteriores, *2049* prefiere las emociones típicas del arcade antes que una realista simulación de conducción. El sistema de juego tiene cosas de la vieja escuela y no tiene en cuenta las leyes de la física; no es nada realista, ni comparte las características de los más modernos juegos de carreras. En un aspecto el juego tiene algo de inédito: te permite derrapar en las curvas sin frenar ni salir volando, cosa que va absolutamente en contra de las leyes de la gravedad; bien pensado, nos recuerda bastante aquellos juegos de conducción del año de la pera.

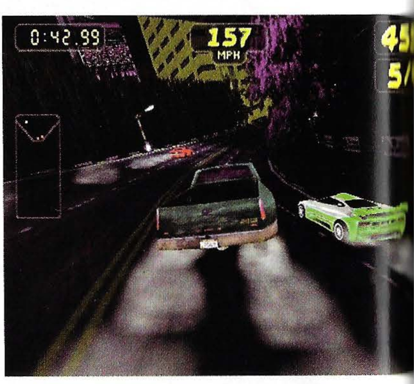
Hay seis pistas por las que correr, cada una de ellas localizada en un área diferente del San Francisco del futuro. Las pistas están diseñadas con todo detalle e incorporan numerosas oportunidades de salto y posibles rutas alternativas llenas de trucos; en éstas encontrarás algunos atajos muy útiles si eres un conductor lo bastante hábil como para usarlos sabiamente. A pesar de todo, los trece vehículos disponibles funcionan exactamente de la misma manera y contienen el mismo viejo sistema aerodinámico para los saltos y el mismo mecanismo de alta velocidad que dan un toque futurístico a estos carros de fuego.

Hay algún otro problemilla al que Midway debería poner solución antes del lanzamiento del juego. Los efectos sonoros son diabólicos; especialmente el chirrido ensordecedor del que disfrutamos al llegar a cada esquina, aparece al mínimo giro y te perfora el tímpano como el sonido FX en los días de los 8 bits. La señal para detectar colisiones es también bastante cavernícola y te permite conducir a través de los árboles como el coche fantasma. El peor problema de *2049* es que, si se cargan tu vehículo, se te resitúa una milla más adelante en la pista, lo cual significa que en cierta manera se te premia el hecho de chocar.

Tampoco faltam modos extras que te exigen realizar maniobras geniales o superar obstaculos. Si a esto añadimos un atractivo modo para cuatro jugadores y el combate a muerte en el modo Battle ya tenemos un juego completo por el que vale la pena esperar. ■









01 De acuerdo, no es un Ford Mustang, pero podemos imaginarnos a Steve McQueen corriendo por las calles de San Francisco en una máquina verde. Bueno, algo parecido a...

02 Cada coche tiene alerones que pueden ser extendidos durante los saltos que desafían las leyes de la gravedad. Te permitirán volver tranquilamente al suelo.

03 Las carreras con cuatro jugadores están bien para pasar el rato, pero necesitarás una pantalla bien grande o te será imposible ver qué es lo que estás haciendo.

04 Como podrás ver, el Golden Gate ha sido convertido en un puente espacial en el año 2049. Curioso.

05 El modo Battle tiene muchas pistas diferentes y armas que dan más marcha a la acción de este combate a muerte.

FICHATÉCNICA

- **Editor:** Midway
- **Desarrollador:** Atari
- **Origen:** Estados Unidos
- **Las calles:** de San Francisco
- **A la venta:** Sin confirmar

YAVIENEN

ROADSTERS

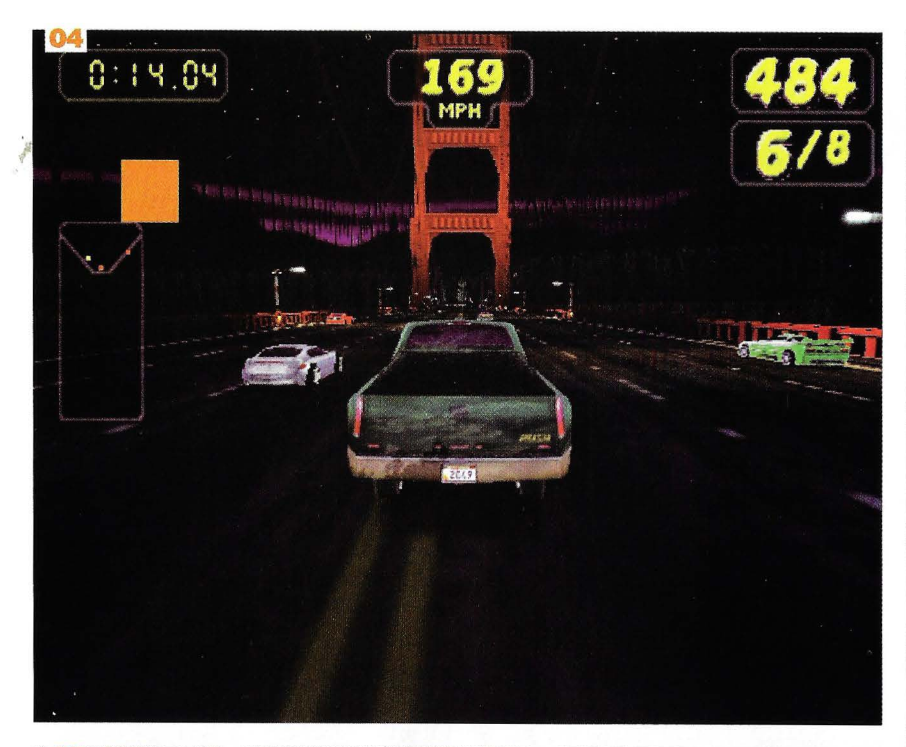
Roadsters tenía todos los números para dar el salto a Dreamcast.

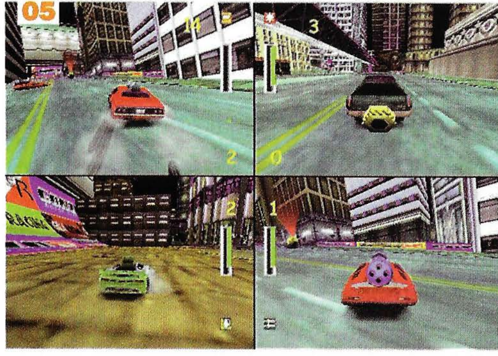
Los fans de los juegos de carreras bien pronto no sabrán donde elegir y entonarán su BROOM, BROOM colectivo (o como sea su grito de guerra). Podrán hacer realidad sus sueños con los lanzamientos de *Metropolis Street Racer*, *V-Rally 2* y *Sega GT* en DC, así que cualquier otro juego de carreras que intente hacerse un lugar en este mercado tan saturado deberá ser un plato delicioso. Hemos visto *Roadsters* de cabo a rabo, y nos tememos que le queda mucho camino por delante si no quiere morder el polvo de los primeros corredores.

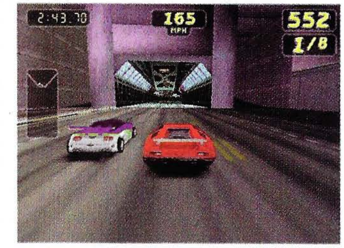
Un juego de carreras al estilo de arcade con especial énfasis en la accesibilidad más que en la simulación. *Roadsters* parece ser un juego fácil de manejar y jugar, pero al escarbar un poco encontrarás que no tiene mucha profundidad. Hay ocho pistas por donde correr: una amplia gama que va desde la pista Alpina donde patinas sobre una superficie helada hasta el área de los muelles que logra reproducir el paisaje de Londres pero a una escala algo menos impresionante que en *Metropolis Street Racer*. Otra cosa en común con *Metropolis* es que todos los coches del juego son convertibles, con licencias de vehículos procedentes de Lotus, Toyota, Renault y TVR. Aunque es lo suficientemente interesante como para jugar con él, *Roadsters* tiene algunos problemas agudos que los mecánicos de Titus deberían solucionar. A pesar de la variación en el número de caballos de los coches, todos parecen iguales en el momento de ser conducidos y su manejo es poco elaborado, de tal manera que los coches parecen flotar encima de las carreteras. Además, hay poca sensación de velocidad real e incluso si estás realizando una curva perfecta a toda leche, los coches CPU se encargarán de que no se te mueva ni el tupé. Por otra parte, lo positivo del juego es que hay mucho trabajo por hacer y si consiguen acabar con algunos problemillas, *Roadsters* podría desafiar a *San Francisco Rush 2049* y *Speed Devils* por un puesto en la segunda parrilla de los juegos de carreras. ■

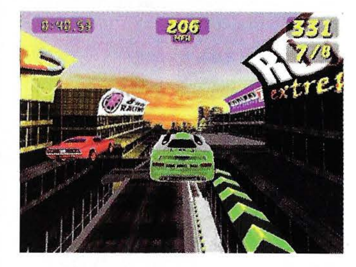
FICHATÉCNICA

- **Editor:** Titus
- **Desarrollador:** Player 1
- **Origen:** Estados Unidos
- **A la venta:** Mayo







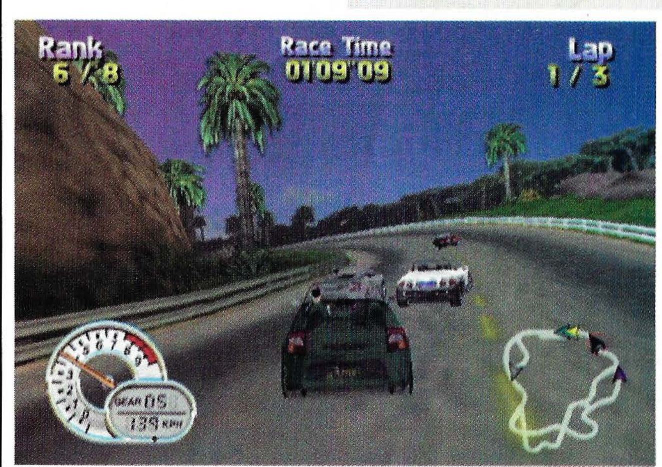






www.midway.com

San Francisco Rush 2049 y todas las noticias de los juegos de Midway







A los otros conductores no les da ninguna vergüenza jugar sucio o sacarte de la carretera. Chicos traviesos.

"El juego es de la vieja escuela y **pasa** olímpicamente **de las leyes de la física** y del mecanismo propio de los juegos de conducción."

PREVIEW TOTAL

VIRTUA COP 2

El mítico arcade de pistola de Sega, por fin en Dreamcast... ¿un poco tarde?

Si fuiste usuario de Saturn, la inimitable máquina de 32 bits de Sega, recordarás que las conversiones para ella de los arcades *Virtua Cop* y *Virtua Cop 2* fueron dos éxitos sin precedentes. Ambas recreativas fueron reinas del género durante años, hasta que llegó *Time Crisis* de la mano de Namco para tomarles el relevo en las salas de juego y, en PlayStation, antes que *Time Crisis, Die Hard Trilogy.* El segundo juego de esta trilogía era un plagio absoluto de *Virtua Cop 2,* donde los enemigos aparecían rodeados de un círculo azul que se iba tornando rojo a medida que el malo te apuntaba, hasta que disparaba. En *Virtua Cop,* como en *Die Hard Trilogy,* debías apuntar a los círculos azules que te indicaban la posición del enemigo y acabar con los malos antes de que acabasen de apuntarte y te quitaran una porción de vida.

El sistema de círculos que se coloreaban de rojo desapareció con *Time Crisis* y *Time Crisis 2,* pero ¡ha vuelto! Tanto *Die Hard Trilogy 2* como la versión para DC de *Virtua Cop 2,* retoman la vieja fórmula, más intuitiva y rápida, para mantener la acción al límite. Desgraciadamente, ésta no es la única cosa que se repite en este *Virtua Cop 2...*

Hay un problema serio: las conversiones de los dos juegos de pistola para Saturn fuero demasiado buenas. Fueron tan buenas, que apenas se diferenciaban de sus homónimos de recreativa. Y claro, la versión de DC es *idéntica* a la recreativa de *VC2,* de donde se desprende que *la versión de 128 bits es casi idéntica a la de 32 bits.* ¿Quiere decir eso que nuestro *VC2* sea un juego del montón? Pues no, ni mucho menos. *VC2* continúa siendo uno de los mejores juegos de pistola que han existido: precioso, rápido, dinámico, variado... Pero muchos lo tenemos ya muy visto. Todos los aficionados a las recreativas o a las versiones casi idénticas que Sega editó para Saturn. Este *remake* sólo puede interesar a quienes ya hayan comprado la pistola para *House of the Dead 2* y quieran más juegos de pistola, siempre que no tuvieran éste para Saturn hace unos años. Vamos, que el campo de compradores potenciales de *VC2* es más bien modesto.

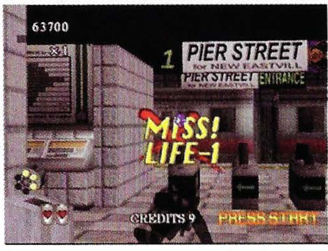
Quizás pensando en esto, Sega ha decidido no incluir ninguna novedad. Es el mismo juego que la recreativa original de hace tres años, con los mismos escenarios y los mismos malos en los mismos sitios. Lo único que se ha retocado son algunos elementos del entorno: aparecen cuadros con ilustraciones de *ShenMue* en la estación de metro, carteles con nombres de calles como «Sega» o «Dreamcast», etc. Pero el juego, lo que se dice el juego, es el mismo. Esto nos habría parecido fantástico hace algún tiempo, si el primer juego para pistola de DC hubiera sido éste y poco después hubiese aparecido *House of the Dead,* pero no al revés. Ahora, el matazombis de Sega queda muy por encima en cuanto a gráficos, y eso de comprar un juego con peores gráficos que otro que ya tienes siempre sienta mal.

Con todo, *VC2* continúa siendo precioso, suave, rapidísimo, divertido, con decenas de malos en pantalla y un funcionamiento fluido, suave y fabuloso. Una pasada de juego que, si no fuera por la perfección de las conversiones de Saturn y por la superioridad gráfica de *House of the Dead,* nos habría enamorado para siempre.

No obstante, también cabe destacar un par de cosas. En primer lugar, que la versión japonesa que hemos probado está al 100% en inglés, de modo que la conversión PAL quedará prácticamente idéntica. Y por otro lado, debemos señalar que el funcionamiento de la pistola de Dreamcast con este juego es superior. Se apunta con mayor precisión que en *House of the Dead,* y como siempre hay más enemigos en pantalla que mueren con un solo impacto, la acción resulta mucho más rápida y adictiva que con el título de zombis (más cercana a la de *Time Crisis* que a la del propio *House of the Dead*). Diversión desenfrenada para un periférico de lujo. Vaya, que si no compras *VC2,* al menos tienes que alquilarlo. ¡Y no juegues en nivel fácil, o te lo pasarás de tirón en quince minutos! ■

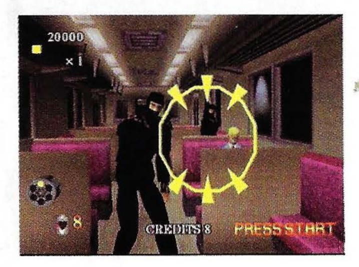










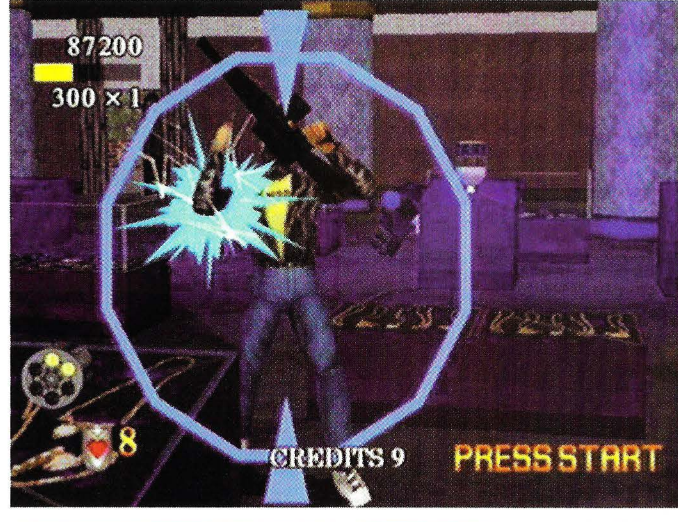


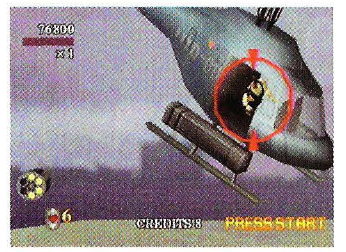
01 ¿Un círculo rojo con un malo a metro y medio? Estás perdido...
02 Elegantes y mortíferos. Mal asunto.
03 Persigues a ese coche lleno de malos, y debes cargártelos a medida que se asoman por la ventanilla para dispararte (sin darle al conductor, que es un civil inocente).
04 Los malos con mejor puntería, aparecen directamente en amarillo o verde, lo que significa que deberás eliminarlos en un pestañeo, ya que apuntan mucho más rápido.
05 Al final, el coche de los enemigos choca contra un autobús y se lía una de cuidado.

FICHA TÉCNICA

- **Editor:** Sega
- **Desarrollador:** AM#2 (Sega)
- **Origen:** Japón
- **Vaya:** puntería
- **A la venta:** Sin fecha

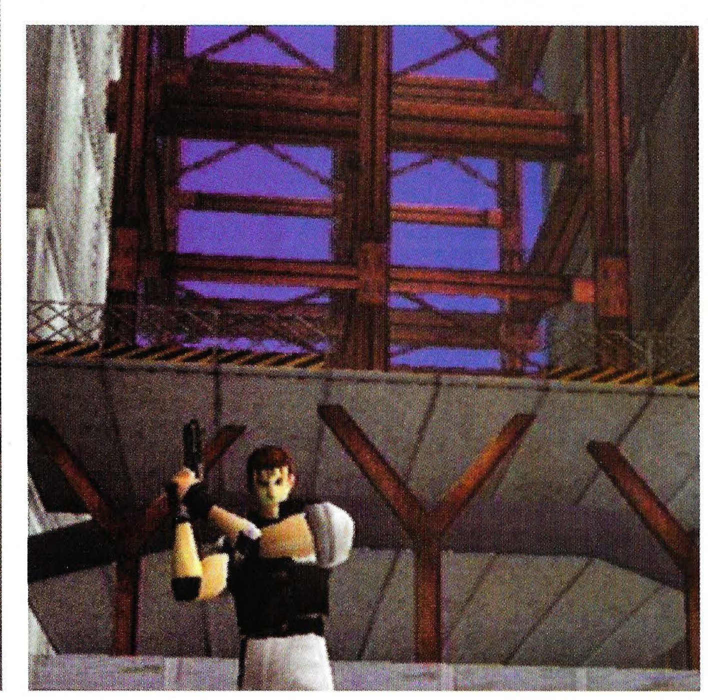

03
151400
× 1
6
CREDITS 9

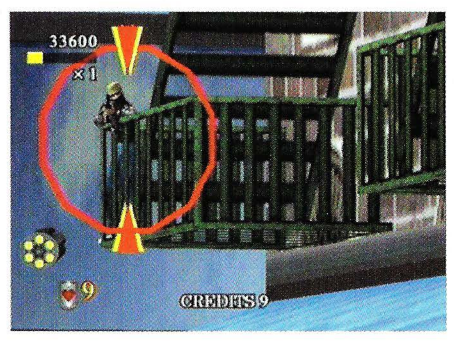

87200
300 × 1
8
CREDITS 9
PRESS START

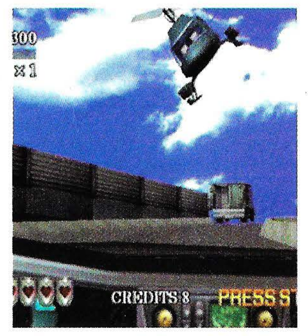

76800
× 1
6
CREDITS 8
PRESS START


32000
× 1
6
CREDITS 7
PRESS START

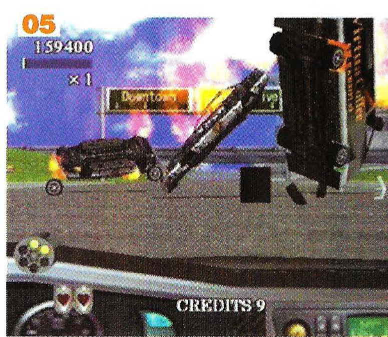

04
5800
× 1
9
CREDITS 9




33600
× 1
9
CREDITS 9


CREDITS 8


94500
700 × 1
CREDITS 8
PRESS START


05
159400
× 1
CREDITS 9

YA VIENE

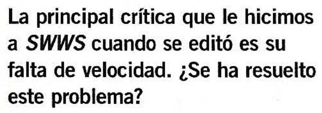
SEGA WORLDWIDE SOCCER: EURO 2000 EDITION

Tras una larga temporada, *SWS* vuelve para enfrentarse a la elite del fútbol europeo.

Con ***Sega Worldwide Soccer*, Sillicon Dreams apostó por el realismo. La compañía británica renunció a hacer uno de esos juegos de fútbol que recuerdan más al ping pong que al deporte rey. Ellos preferían un tipo de simulación seria dirigida a los buenos aficionados, y lo cierto es que diseñaron un estupendo sistema de control analógico que permitía pasar y chutar sin que pareciese que era la CPU quien lo hacía todo.**



Por desgracia, el juego tenía un grave defecto: era más lento que una carrera de caracoles tuertos. Es cierto que la velocidad casi supersónica de otros juegos de fútbol no resulta nada realista, pero Sillicon Dreams optó por un ritmo de juego demasiado cansino que acabó convirtiendo a *SWS* en el Julio Salinas de los simuladores: hábil y digno de confianza pero lento hasta la desesperación.

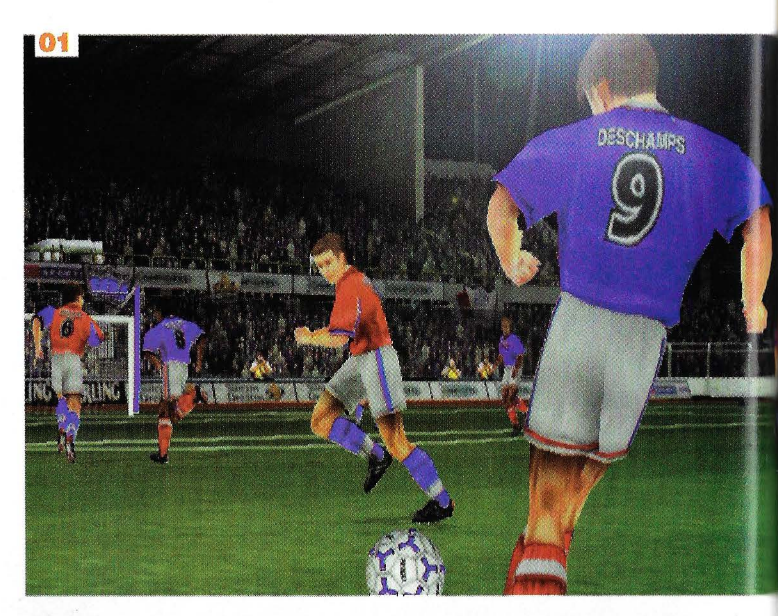


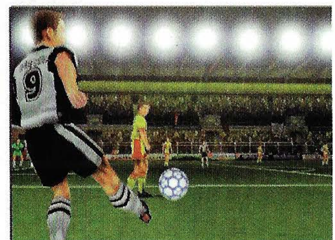
La edición Eurocopa ha corregido este defecto y ofrece un ritmo de juego fluido y realista. Los gráficos también han mejorado bastante, en especial en lo que se refiere a la representación de los jugadores, en la que se cuidado el aspecto físico general y detalles como los cortes de pelo. Para que nos hable de esta y otras mejoras nos dirigimos a Matt Molloy, el productor de *Euro Edition*.

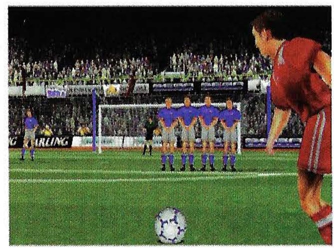
Ya tenemos el *SWWS*. Convénzanos, ¿por qué deberíamos comprarnos también *Euro Edition*?
Porque es un gran juego que supera en muchos puntos al original y se edita en el momento oportuno, un poco antes de la Eurocopa. No es una simple reedición, hemos invertido mucho tiempo en mejorar los aspectos que menos nos convencían de *SWWS*.

La principal crítica que le hicimos a *SWWS* cuando se editó es su falta de velocidad. ¿Se ha resuelto este problema?
Sí, lo hemos resueltos. Estoy de acuerdo con vosotros en que fue el único aspecto criticado por la mayoría de la prensa, pero incluso en esto hay opiniones para todos los gustos. Algunos periodistas nos dijeron que la velocidad de la animación les parecía muy realista, aunque es cierto que a mucha gente le pareció lento, tal vez porque esperaban un tipo de juego más estilo arcade. Aumentar la velocidad era la decisión correcta, ty así lo hemos hecho, ▸

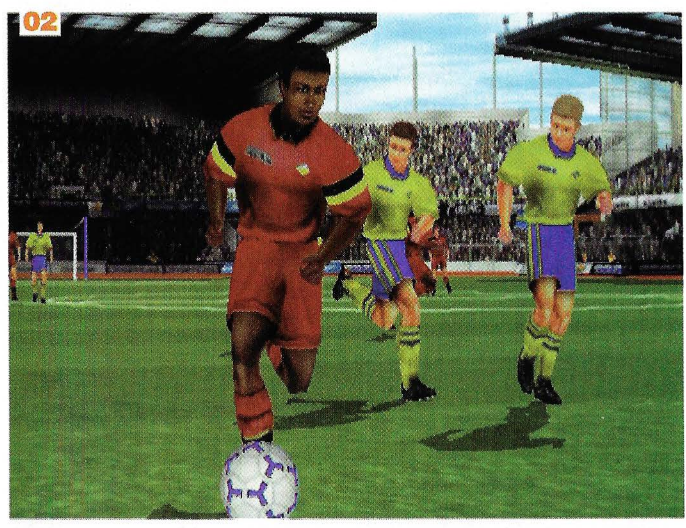
01 El juego del año pasado ya tenía unos gráficos para sacar pañuelos, pero los de este son fuera de serie.
02 "Sven, no corras de lado que te va a salir joroba".
03 El seleccionador inglés acaba de tomar la decisión más polémica de su carrera: poner en la portería a una estrella del porno.
04 Sillicon Dreams ha tenido en cuenta detalles como que David Beckham acaba de cambiar de corte de pelo.

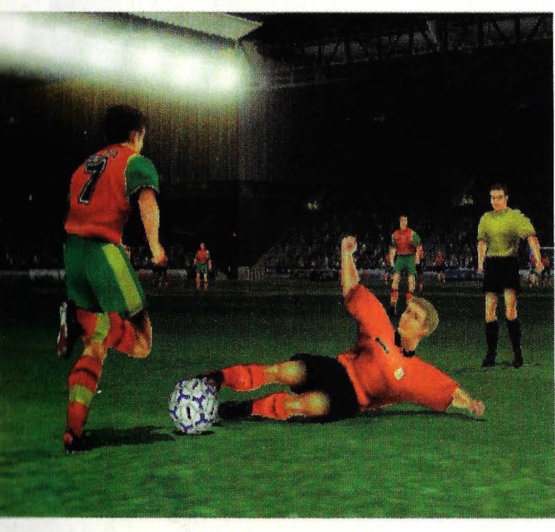


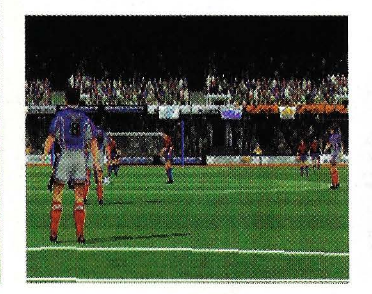


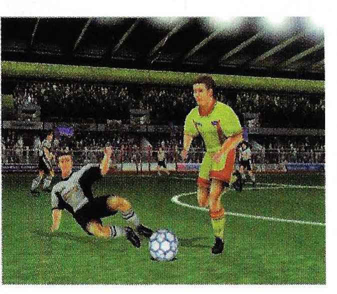


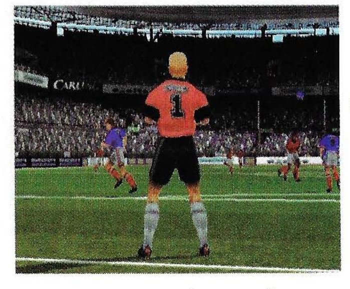
"**La edición Eurocopa** ha corregido sus defectos y ofrece un ritmo de **juego fluido y realista**".





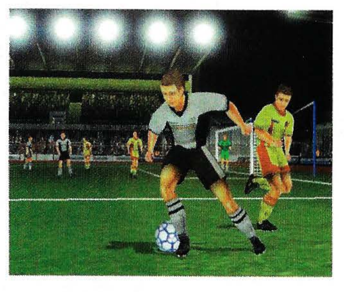




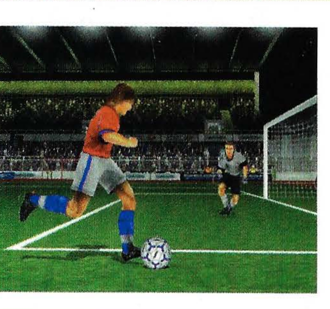


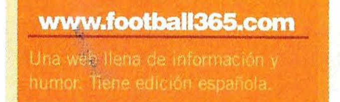

03
Dreamcast


excite

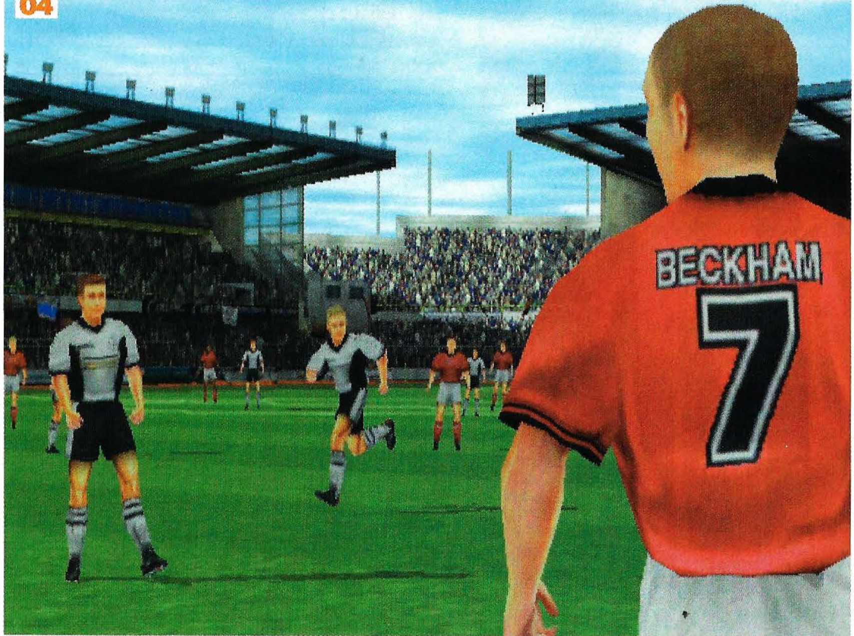


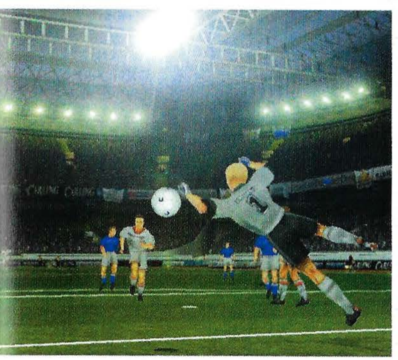


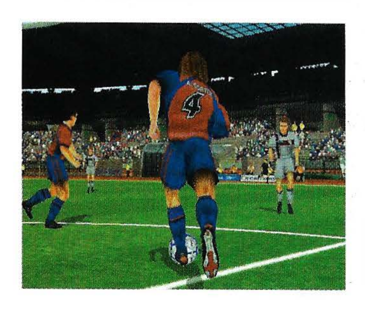



www.football365.com
Una web llena de información y humor. Tiene edición española.

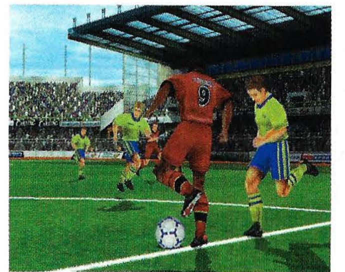


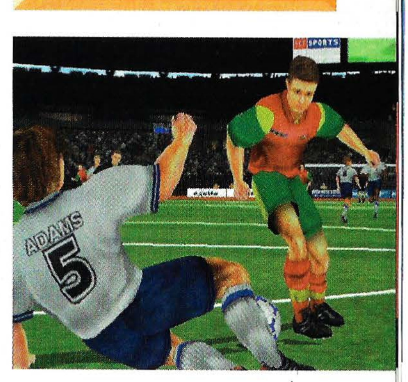

04
BECKHAM
7










ADAMS
5

▶ pero tampoco hemos querido pasarnos y convertirlo en uno de aquellos juegos de ping pong con ritmo frenético y muchos goles. Esto es fútbol, y no queríamos que dejase de serlo.

Lo que más nos gustó fue, sin duda, el excelente sistema de control analógico de los pases y tiros a puerta. ¿Ha sido rediseñado o refinado en la secuela?
Creo que hemos conseguido mejorarlo. Estábamos muy satisfechos con los controles del original, pero queríamos adaptarlos a una velocidad superior y perfeccionar la sensación de juego en equipo. En Euro Edition, los jugadores guiados por la CPU juegan sin balón, se desmarcan y se colocan en la línea de pase siempre que pueden.

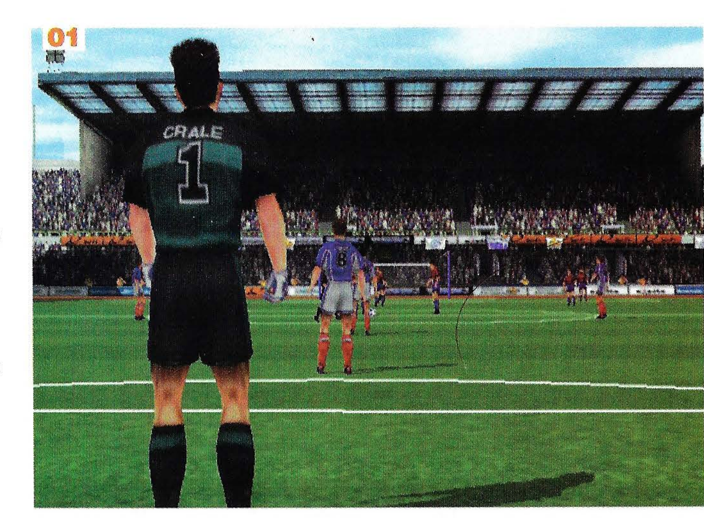
¿Incorporará el juego una licencia oficial de la Eurocopa 2000?
No, no será un título oficial, pero no le faltará de nada. El modo principal es una reproducción de la Eurocopa, con los dieciséis clasificados para la fase final divididos en los cuatro grupos que salieron del sortoe del pasado diciembre. Pero la cosa no queda aquí: hemos incluido cinco modos adicionales y un total de hasta 100 equipos diferentes.

¿Qué ha sido lo que más os ha costado incluir en el juego y de qué estáis más orgullosos?
Ha sido especialmente difícil asegurar un sistema de juego realista y completo, que permita pasar, hacer entradas, chutar, regular la velocidad... Son un montón de aspectos, y queríamos que el jugador fueses capaz de hacerlo todo por sí mismo sin que por ello el juego dejase de ser intuitivo y más o menos sencillo. Por eso estamos muy orgullosos de haber conseguido un simulador en que te sientes como si de verdad estuvieses jugando a fútbol al máximo nivel. Queda algo de trabajo por hacer, pero creemos que los resultados ya están a la vista.

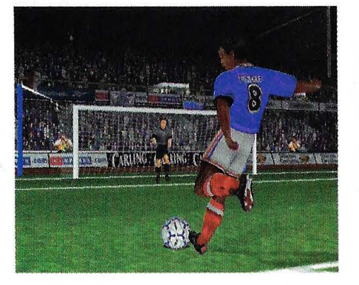
Por último, ¿quién ganará la Eurocopa 2000?
Se admiten apuestas. En el equipo de Sillicon Dreams hay quien apuesta por España, por la República Checa... Sólo estamos de acuerdo en que a todos nos gustaría que ganase Inglaterra. Bueno, a todos menos a uno, que resulta que es escocés.

Hablemos de clubs: ¿Por qué los equipos ingleses siempre pierden contra los de la liga española?
Podéis ganarnos al fútbol y tener mejores playas, pero nuestra cerveza es la mejor, y eso es indiscutible.■

FICHATÉCNICA
- **Editor:** Sega
- **Desarrollador:** Silicon Dreams
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Fútbol:** continental
- **A la venta:** Junio

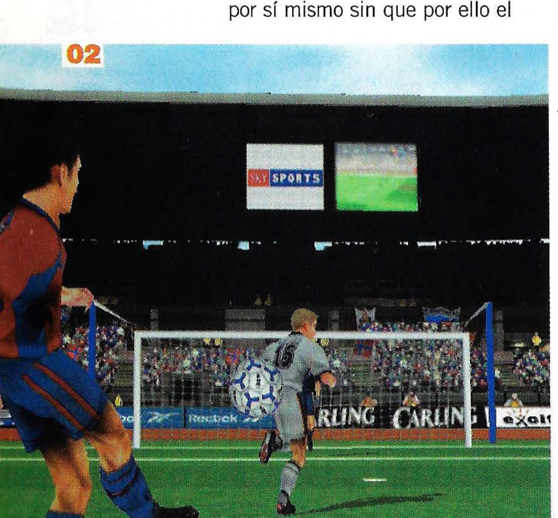


"Queríamos que el **jugador** fuese capaz de **hacerlo todo por sí mismo** sin que dejase de ser intuitivo".









01 Esos tipos de rojo y azul que aparecen a lo lejos son los chicos de Camacho.
02 Y el jugador azulgrana intenta una vaselina... que aterriza sobre el gordo trasero del defensa del equipo contrario.
03 El número 9 de una selección por nosotros desconocida está a punto de hacer uno de aquellos regates majestuosos que sólo son posibles en *SWWS*.

PRIMERCONTACTO

TECH ROMANCER

¿Robots románticos peleándose por ligar con un mecánico machurrón? Desgraciadamente, *Tech Romancer* no es ese tipo de juego.

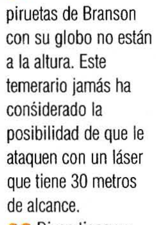
A pesar de que el título del juego, "amoríos tecnológicos" en inglés, podría hacernos pensar que se trata de algún tipo de juego de seducción extraño, una sola mirada al nombre del desarrollador bastará para convencernos de lo contrario. Sí, es de Capcom, y claro está, se trata de un juego de lucha. Parece que no hay una semana que Capcom no produzca alguna novedad para la gama de juegos de lucha de la Dreamcast. Esta gama es cada vez mayor, porque nos han dado ya la locura en 3D de *Power Stone*, dos juegos de la serie *Street Fighter*, y los super-héroes de *Marvel Vs Capcom*, por nombrar tan sólo unos cuantos. Y la última creación de esta gama tiene como tema una de las obsesiones favoritas de los japoneses: grandes robots destrozándose mutuamente.

Como juego de lucha en 3D, *Tech Romancer* no puede compararse con los refinamientos estilísticos de *Soul Calibur*, pero está muy logrado y tiene algunos puntos muy buenos que deberían de ayudarle a sostenerse en un mercado saturado con juegos de lucha. En términos de modalidades de juego, la opción de un solo jugador posee el sistema de recompensas que impulsó *Power Stone*. A medida que se completa el juego aparecen personajes secretos, museos, y, lo mejor de todo, pequeños juegos que se activan cada vez que acabas el juego con un personaje distinto. La modalidad con hilo argumental es aún más impresionante y de las mejores que hayamos visto. Cada robot tiene su propio estilo narrativo de manga, que se va revelando a medida que avanzas mediante escenas intercaladas. Las historias se desarrollan de manera no linear, ya que tú mismo escoges qué rama del argumento deseas seguir, y esta decisión determina también cual es el adversario de metal con el que te enfrentas a continuación.

La lucha en sí se anima gracias a objetos que aparecen en el cuadrilátero durante la pelea. Éstos van desde armas destructivas a cápsulas de energía vital, y puedes almacenar hasta cinco objetos a la vez y usarlos como quieras, lo que añade un bonito toque táctico al juego. Luchar con robots gigantes animados en vez de con los típicos expertos en artes marciales también añade variedad porque la armadura, los misiles y los láseres te permiten disfrutar de un estilo diferente a las payasadas de samurai de algunos títulos de este género. Para los fans de los juegos de lucha y los que sienten simpatía por los robots pugilísticos, *Tech Romancer* será como mana caído del cielo.

A los fans menos obsesivos del combate les puede costar un poco más decidirse, pero las facetas originales del juego seguro que lo harán llegar más allá del público de los incondicionales de la tecnología y los seguidores desorientados del inspector Gadget. ■





01 Una vez más las piruetas de Branson con su globo no están a la altura. Este temerario jamás ha considerado la posibilidad de que le ataquen con un láser que tiene 30 metros de alcance.
02 Dixen tiene un arma larga y rosa. Afortunadamente es un sable ligero.
03 Como suele ocurrir en los juegos de lucha, el tamaño sí importa. Los robots más grandes son lentos pero potentes, mientras que los robots más humanoides no son tan destructivos, pero mucho más ágiles.

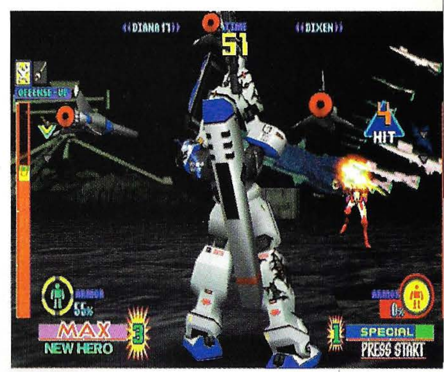


FICHATÉCNICA

- **Editor:** Virgin Interactive
- **Desarrollador:** Capcom
- **Origen:** Japón
- **Nada que ver con:** los Power Rangers
- **A la venta:** en primavera







YA VIENE

GAUNTLET LEGENDS

Un guerrero, una valquiria, un bufón, una maga... Pero no es un capítulo de *Xena, princesa guerrera*, sino el retorno del guantelete que triunfó en los 80.

Para los no versados en el tema, un guantelete es un guante de metal que un caballero lanza a los pies del otro como desafío. Pero menciona la palabra *"Gauntlet"* a cualquier fan de los videojuegos y se le va a iluminar la cara rápidamente al recordar los días felices de su juventud, cuando frecuentaba los salones recreativos y gastaba sus pocas monedas en aquellas máquinas de Atari.

Para los veteranos, *Gauntlet* es uno de los Mejores Juegos de la Historia, al lado de *Ghosts ´n´ Goblins*, *Strider* y *R-Type*. Prácticamente inventó la partida cooperativa: cuatro personajes hacían el papel de guerrero, valquiria, mago y duende y guiaban a una pequeña hada a lo largo de una serie innumerable de mazmorras laberínticas. El objetivo era matar todo lo tenías a la vista mientras recogías las llaves que abrían nuevas secciones, llegando finalmente a la salida y teniendo una última mazmorra que atravesar. *Gauntlet Legends*, 15 años después de la versión original, utiliza exactamente el mismo sistema de juego. Exceptuando el 3D, claro. La encarnación del juego en arcade y la versión para la N64 han sido un fracaso estrepitoso, así que *Gauntlet Legends* se lo juega todo a una sola carta: la Dreamcast. Lo que vale la pena es que el juego sitúa la acción en el reino de Ataria que ha sido invadido por una bestia malvada llamada Skorne y sus hordas de maléficos secuaces. Puedes elegir cualquiera de los nueve protagonistas (los favoritos son el guerrero, la valquiria, el mago y los recién llegados en esta entrega, como el caballero, el bufón o el duende) y lo lógico y más divertido será que juegues junto a otros tres amigos. Deberéis luchar atravesando seis mundos y derrotar a los personajes que se encuentran al final de cada nivel antes del momento decisivo con Skorne. La verdad es que el hilo argumental es de lo más predecible, pero eso apenas importa. Lo que es importante es el sistema de juego, y aunque en este caso se ha retenido la esencia del *Gauntlet* original, el salto a las tres dimensiones no parece haber sido muy generoso con la clásica serie de Atari. Se sigue tratando de matar mucho y muy deprisa para ganar puntos de experiencia que hagan de ti un personaje cada vez más poderoso. Y sí, también hay puzzles más bien sencillos que irás resolviendo para completar tu colección de llaves que dan acceso a nuevos niveles. Sea como sea, desde la primera versión a la que jugamos hay todavía mucho trabajo por hacer. Nuestra esperanza es que el título final sea un poco más sofisticado y aproveche mejor las posibilidades del entorno en 3D. Si los diseñadores se las arreglan para dar este salto cualitativo de última hora, tal vez estemos hablando del glorioso debut en Dreamcast de una de las licencias arcade con más leyenda de la historia. Cruzamos los dedos. ■

01 Cruzar un puente por encima de la lava no presenta peligro alguno puesto que el juego está lleno de límites invisibles que te evitan desagradables caídas.
02 "¡Estoy muerto! ¡Témeme!" Un grito que ha producido escenas de pánico infantil en nuestra redacción.
03 Las salidas han cambiado un poco desde la versión original pero todavía nos atraen en gran manera. Ejem.
04 Uno de los ataques mágicos en acción. Puedes recoger múltiples pócimas o bonos a lo largo del juego.

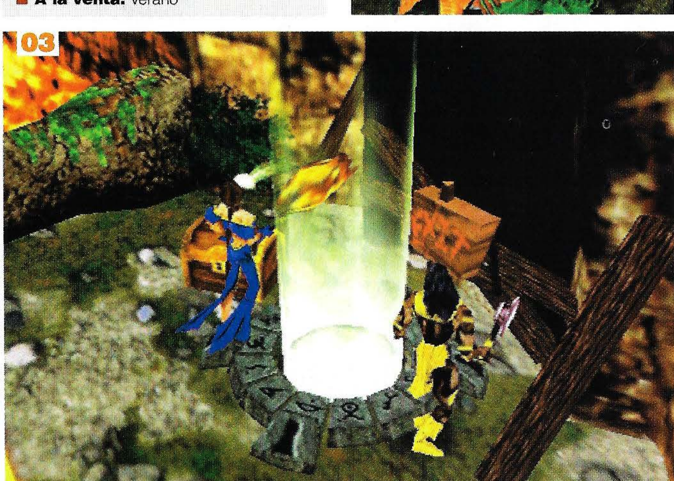








- **Editor:** Infogrames
- **Desarrollador:** Atari
- **Origen:** Estados Unidos
- **La leyenda:** del indomable
- **A la venta:** Verano







RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Lo mejor de Capcom ya casi está aquí, manda el frac a la tintorería. Está a punto de empezar el banquete

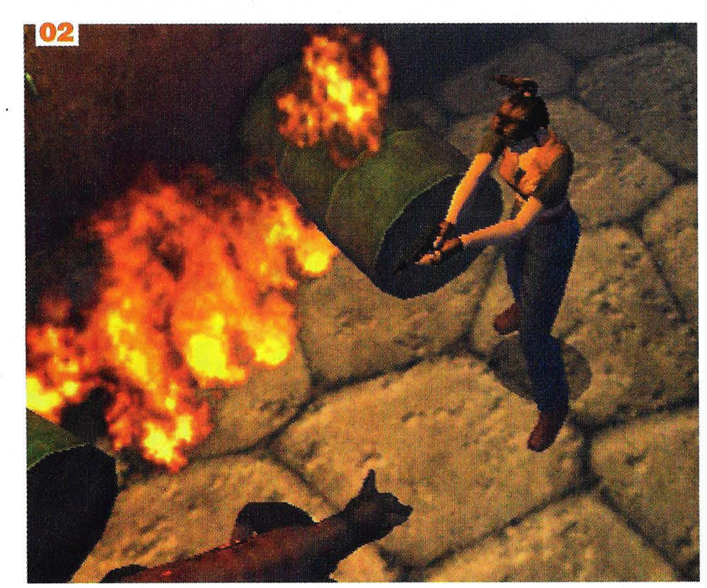
Unos cuantas pantallas nuevas y alguna información de última hora nunca están de más. Sobre todo si hablamos de un título como *Code: Veronica*, la exclusiva Dreamcast de la serie *Resident Evil*. Te hemos contado mucho, casi todo, pero aún no sabemos si eres del todo consciente de lo grande que este juego va a ser.

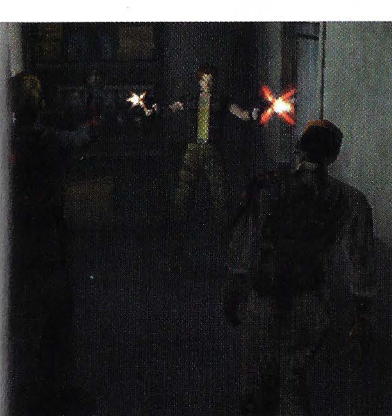
Pues no sólo es el mejor representante del género de terror y supervivencia que encontrarás bajo la capa de ozono, también es el título con más y mejores extras. En cuanto completes el modo principal, tendrás la opción de repetir toda la aventura en el modo Batalla, es decir, con el personaje que elijas y munición ilimitada. El número de personajes disponibles en este modo depende de lo rápido que hayas completado la partida principal. A más velocidad más opciones, así que no te entretengas despellejando zombis y estáte por lo que estás. También influye si has recogido o no determinados objetos clave.

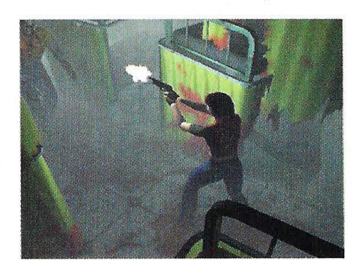
Ahí va la lista de personajes extra: una doble de Claire Redfield armada con una AK47 y ácido sulfúrico, otro Chris redfield, Steve Burnside armado desde el principio con dos revólveres dorados, Albert Weskers, el traidor del juego original, y, finalmente, Hunk, una de las estrellas del menú secreto de *Resident Evil 2*. Para conseguir este último personaje en *Code: Veronica* deberás completar el juego en unas casi imposibles ¡tres horas y media! Como de costumbre, tampoco faltan armas secretas. La palma se la llevan el cañón de plasma y el lanzador de cohetes, aunque conseguirlos es más bien difícil.

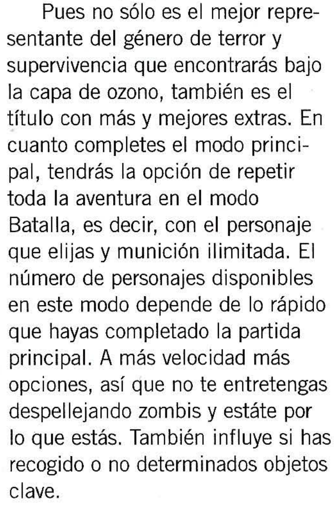
Con todos estas golosinas extra como guinda a una aventura de terror superlativo, *Code: Veronica* nos tiene sorbido el seso. Mientras esperamos que se edite, puedes aprovechar para darle un repaso a estas nuevas pantallas y (si perteneces a la tribu internauta) visitar la impagable página web de Capcom. ■

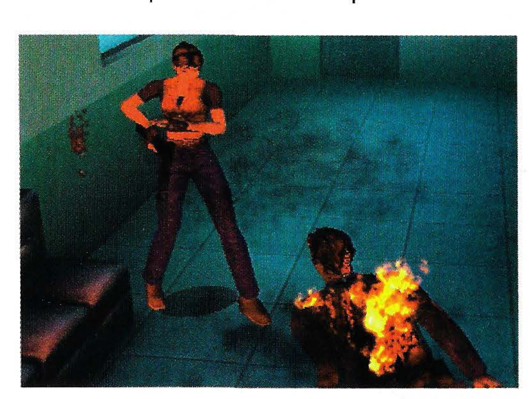
"***Code: Veronica*** tiene un excelente modo principal y un **amplio repertorio de extras**".

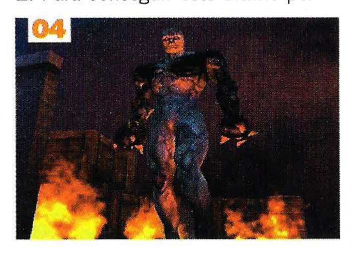


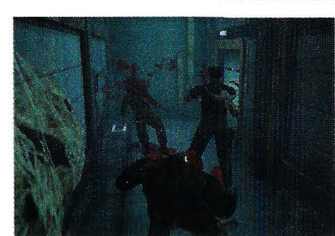












01 No importe cuantas veces lo hagas, exterminar zombis con una ametralladora siempre es un placer y un privilegio.
02 "Es por tu bien, sólo así dejarás de sufrir".
03 Steve es un gatillo flojo, tendrás que ser tú quin piense por él y le dosifique la munición.
04 Tyrant es un masoquista que siempre vuelve a por más. Duro con él.

www.capcom.com
De todo y más. Un sitio lleno de información actualizada.

FICHATÉCNICA

- **Editor:** Proein
- **Desarrollador:** Capcom
- **Origen:** Japón
- **Atrapa:** a ese zombi
- **A la venta:** Verano

PRIMER CONTACTO

WACKY RACES

Supera la próxima curva y preguntate ¿pieles de plátano en la carretera?

Confirmado, el 2000 está siendo el año de los juegos de carreras en Dreamcast. Y no sólo por la calidad de los títulos, sino también por la diversidad de modelos de *racers* que aparcan en las vitrinas de tiendas de videojuegos. En la lista de títulos suenan nombres tan respetables como *Sega Rally 2* y *Sega Rally Championship* en la simulación a alta velocidad, *Buggy Heat* y *4 Wheel Thunder* en la experiencia arcade y *Grand Theft Auto* y *Crazy Taxi* en la conducción políticamente incorrecta.

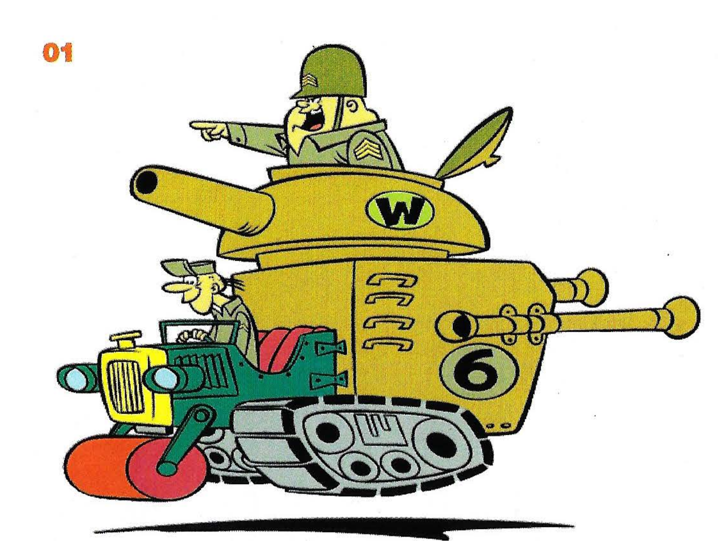
A esta lista vendrá a unirse un nuevo juego de coches que pretende añadir un elemento a la amplia variedad de modalidades de juegos de coches. El juego es *Wacky Races*, y la diferencia que ofrece está en que lo más importante para ganar no es la velocidad, ni los reflejos, ni el coche, ni la experiencia, sino las trampas. Quienes conozcan el tebeo que lo inspira ya sabrán esto. La historia está basada en una vieja película en la que un puñado de excéntricos millonarios acordaban participar en una carrera en la que dejarían de lado sus buenos modales y gastarían su dinero haciendo máquinas agresivas, capaces de dejar fuera de combate a las de los otros. El cómic que nació de esta idea tiene como personajes a un ricachón malvado y a su perro, un cómplice risueño y alevoso. Juntos se enfrentaban a otros competidores estrafalarios, y entre todos intentaban hacerse el mayor daño posible mediante los aparatos más curiosos imaginables; al final, esos mismos artilugios eran la causa del fracaso, y la moraleja del tebeo era: no hagas trampa. Pero en los videojuegos no hay moralejas, y en *Wacky Races* tienes que tratar de hacer todas las trampas posibles, porque no se trata de ganar sino de no dejar que nadie gane. No se trata de ser el más rápido, no hay que rebasar al otro sino sacarlo del camino. De ahí la importancia de los 66 ítems que incorporará el juego, y que tendrán un papel más importante que el de los explosivos y las manchas de aceite en *Re-Volt*. Por eso lo principal es saber usar los curiosos ítems; cada uno de los 11 coches tiene sus propios aparatos para molestar al vecino, pero cada vez que se usan se pierde un dinero, porque en este mundo todo cuesta, de modo que hay que cuidar las finanzas. El dinero necesario se encuentra regado por el camino, y hay que luchar hombro a hombro, o máquina contra máquina, para hacerse con él. Los tres ítems que puedes tener a la mano tienen distinto valor, con lo que algunos pueden dejarte en saldo rojo si los usas mucho, pero cuanto más caros son mejores son los resultados.

Algunos de los competidores en *Wacky Races* son realmente graciosos, y en general todos tienen una gran afinidad con su máquina. Por ejemplo Luke y el oso Blubber son unos granjeros que traen una carreta que tiene en la parte de atrás una estufa; uno de los ítems que puede aprovechar este equipo es un taco de dinamita: lo pones en la estufa y te lanza hacia delante como si fuera una turbina. El equipo de los gángsters, en su flamante bólido años treinta, puede usar ametralladoras y la clásica mancha de aceite, mientras que un par de militares, que se sirven de un complicado tanque de guerra, tienen la posibilidad de barrer todo lo que se atraviese en su camino con un proyectil de lo más agresivo.

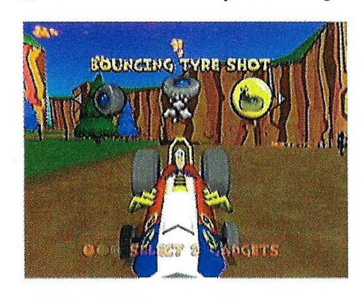
Los personajes son tremendamente expresivos y los movimientos de los coches recuerdan la exageración y la falta de respeto por las leyes físicas tan típica de los cómics. Pero mientras esperamos la llegada de la versión final a nuestras oficinas nos preguntamos qué tipo de futuro espera a un cartoon interactivo como éste. Pues el movimiento de los coches responde a la lógica del cómic, pero al jugar es más importante el control del coche que la gracia de sus caídas y rebotes. Ya veremos qué pasa. ■

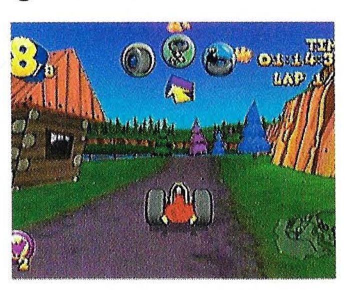
01 A cada vehículo le corresponden seis trucos únicos, pero al comienzo sólo puede usar tres, mientras encuentra el resto. **02** Para usar cualquiera de los artefactos es necesario tener dinero y el resultado es que los competidores se lanzan como locos tras las escasas monedas. **03** Las diferencias entre los coches no son sólo de tipo gráfico, pero en general no son tan importantes como el uso de los trucos. **04** En este terreno de carreras alocadas es muy difícil quitarle a *Mario Kart* su indiscutible primer lugar.

01

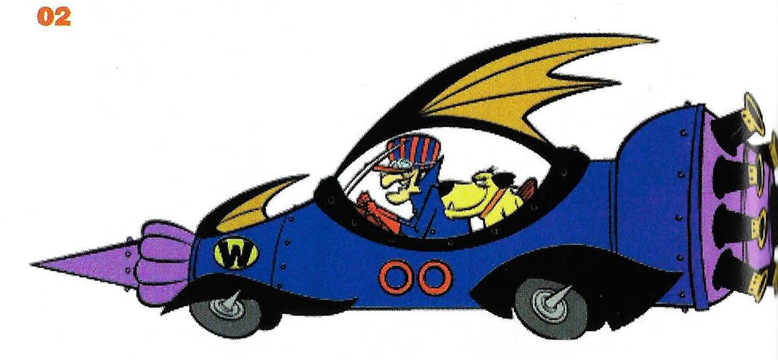


En ***Wacky Races*** tienes que tratar de hacer **todas las trampas posibles,** no tienes que dejar ganar a nadie.





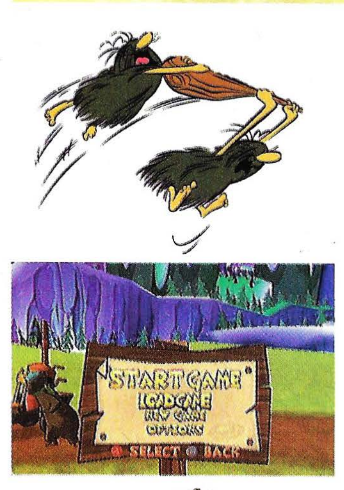
02





FICHATÉCNICA
- **Editor:** Infogrames
- **Desarrollador:** Infogrames
- **Origen:** Estados Unidos
- **Trucos:** sucios
- **A la venta:** Verano

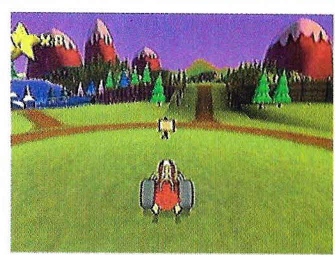
03

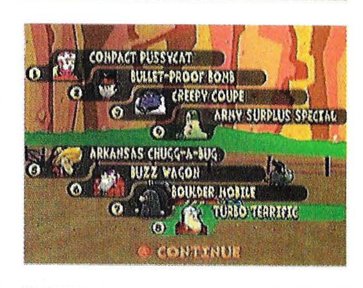




04









www.infogrames.com

La web de la compañía que más y mejores dibujos animados adapta.

JUEGA AL MÁXIMO

SÁCALE UN POCO MÁS DE PUNTA A TUS JUEGOS PREFERIDOS

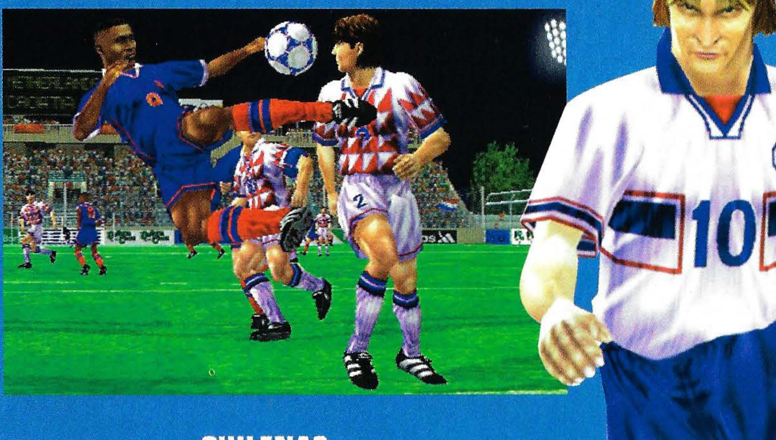
Seguro que lo último que deseas es aburrirte a los dos días de haberte comprado un juego de Dreamcast a un precio nada módico. Aunque, por suerte, hasta los más rutinarios y faltos de gracia van a sorprendernos con trucos y novedades ocultas que sólo se convertirán en obvios tras unas cuantas semanas de juego.

Y aquí es donde la DC-Guía entra en juego. Cada mes vamos a exprimir en profundidad alguno de los mejores títulos de nuestra consola amiga como si de naranjas de la huerta se trataran. Y para asegurarnos que te estás esforzando y que estás llevando el juego al límite de sus posibilidades y de las tuyas propias, nosotros también te pondremos a prueba con algunos retos.

Atrévete nuestra tu nomb formar p nuestro bulevar estrella llegado demostr entero hacha p juego.

VIRTUA STRIKER 2 VER. 2000.1





INFORMES CONFIDENCIALES

> Siendo un juego de fútbol, *Virtua Striker 2 ver. 2000.1* encuentra su razón de ser en el modo para dos jugadores. Aun así, justo es reconocer que la partida solitaria tiene su atractivo. Tu primer objetivo será completar el modo Arcade. Así podrás desbloquear el equipo FC Sega e inscribir tu nombre en un lustroso trofeo. Después , si completas varias veces el modo Ranking tendrás acceso a cinco nuevos equipos (échale un ojo a nuestra sección de códigos del número anterior) y con esto estarás entretenido durante un buen rato. Sin embargo, la lucha para conseguir el gol más espectacular es lo que te mantendrá enganchado al juego una semana tras otra. A continuación, te daremos unas cuantas indicaciones para que empieces hacer boca. Para practicar, selecciona el modo Versus y juega sólo, conseguirás una resistencia mínima por parte del contrario. ¡Bueeno, vaale! Es hacer trampa, pero nadie tiene por qué saber cómo aprendiste tus deslumbrantes e impresionantes habilidades propias de otra galaxia.

GOLES CON MAGIA

> Para obtener una buena clasificación sin rozar el ridículo (al menos 350 puntos) necesitas una combinación de habilidad, suerte y comprensión de cómo se calculan los puntos. Hay ciertos movimientos predeterminados que al juego le chiflan, como una buena chilena, un regate dejando clavados a los defensas y los disparos con efecto. Por ejemplo, con un lanzamiento de 30 metros que dibuja una perfecta parábola y se mete por la escuadra de la portería se obtiene 100 puntos más que con un chut directo. No se sabe por qué extraña razón, los goles que dan al poste o al larguero y luego entran producen una mayor sensación de gol que los chuts limpios. Estos japoneses, son de miedo. Para que te inicies, aquí tienes cuatro maneras relativamente seguras de marcar con estilo:

VASELINAS

> *Virtua Striker 2 ver.2000.1* permite darle al balón efectos diabólicos. Desde unos 30 metros, chuta al tiempo que tiras del d-pad hacia ti. El balón se elevará por encima de la cabeza del portero. También es posible hacerlo desde unos cinco metros, pero debes darle poca fuerza al balón si no quieres que se vaya por encima del larguero. Con este tipo de jugadas puedes conseguir entre 200-300 puntos. En cualquier caso, un chut potente desde el lateral del área también pasará por encima del portero permitiéndote acumular un montón de puntos

CHILENAS

> Si marcas una chilena obtendrás una mayor puntuación que si marcas de cabeza o de vaselina. Puedes lesionarte la espalda, pero los jugadores poligonales no se preocupan por nimiedades de este calibre. La clave es conseguir un buen centro a la frontal del área que quede ligeramente por detrás de tu jugador en posición de remate. Es cuestión de práctica, pero en cuanto te salga un centro así te será fácil repetirlo la próxima vez. La máquina agradecerá esta filigrana con la friolera de al menos 400 puntos.

'LA JUGADA'

> Cuando recibas al borde del área, haz un pase corto y devuélvelo al primer toque (apretando el botón de pase una fracción de segundo antes de recibir el balón). Luego aprieta el botón de pase largo y aporrea el botón de disparo a puerta con frenesí. Celebra el gol con locura.No podemos explicarlo con palabras, será tan espectacular que por un momento pensarás que alió la pena gastarse 9.000 pesetas en este juego. Sí, ganarás algún que otro punto, pero créenos, eso es lo de menos.

Por último, intenta combinar las tácticas antes mencionadas. Por ejemplo, un pase al primer toque, una internada en el área y un gol de chilena y seguro que marcarás la diferencia. Rivaldo retírate. Si no te sale bien, miente. ■

EL RETO



> MARCA UN GOL DE BANDERA

Nos las hemos apañado para conseguir 555 puntos con una chilena que quita el sentío, pero sabemos de buena tinta que es posible marcar goles de 600 puntos o más. Si lo consigues, envíanos la foto y te ganarás nuestra eterna admiración. ■

SOUL CALIBUR







INFORMES CONFIDENCIALES

> Esta demoledora joya de Namco ofrece un sistema juego exhaustivo y mucho mejor estructurado para un solo jugador que la mayoría de títulos de esta clase. Para sacar un mayor provecho del modo Arcade, querrás completarlo con cada uno de los personaje a fin de liberar a siete luchadores ocultos. Luego, completa el modo Arcade con todos ellos para conseguir el Edge Master, y finalmente, llévalo a cabo con Xianhua y su tercera vestimenta (adquirida en el modo Misión) para despertar pasiones a Inferno.

El excelente modo Misión es mucho más complejo. Para cada misión que realices, obtendrás unos puntos que podrás usar para comprar cuadros del museo de bellas artes. Hay unos 200 cuadros a escoger, la mayoría encierran nuevas características del juego como misiones secretas, distintos vestuarios y áreas de juego.

Y una vez hayas terminado, prueba suerte e intenta llevar a buen término las siguientes misiones, luego entra en uno de nuestros retos de *Soul Calibur*. ¡Venga vamos! No te quedes ahí pasmado, demuestra tu... lo que sea.

EL TIEMPO CORRE

> Bienvenido al modo contra el reloj. Como muy bien sabes: tienes que vértelas con cualquiera que se cruce en tu camino en los distintos escenarios sin perder ni un segundo. Hay dos tácticas básicas a tener en cuenta: la primera, toma siempre la iniciativa, se pierden incalculables segundos si esperas que el enemigo venga hacia ti; la segunda, no esperes a entrar en el ring, acribilla a tus rivales a patadas y puñetazos en cuanto estén a tu alcance, los debilitarás muchísimo. Comprueba tu tiempo y ¡a seguir corriendo!

MODO ARCADE

> Como el modo contra el reloj pero un poco más fácil. Selecciona un solo asalto en la pantalla de opciones y elige el grado de dificultad más bajo. Ahora intenta el juego lo más rápido que puedas. Nosotros lo hemos logrado en un nada despreciable tiempo de 01'02"32.

LUCHA EN EQUIPO

> Los repartidores de "pizzas" más veteranos también deberían estar familiarizados con esta opción. En el primer enfrentamiento tienes que deshacerte de cada personaje que aparezca, el principal problema reside en que no puedes recuperar tu barra tu energía hasta el final de cada combate. Sin forzar demasiado la máquina conseguimos 32 victorias seguidas en nuestro primer intento. Una vez te conviertas en un hacha a la hora de predecir y realizar tus estrategias de ataque, esta cifra te parecerá de risa. Ya te irás marcando retos más difíciles.

MODO MISION

> Prueba esto: fija un número de ocho luchadores por equipo, escoge tu personaje favorito (o al menos el que quieres utilizar para este reto) e intenta destrozar a los ocho oponentes pero usando sólo este luchador. Podemos hacerlo desde la dificultad más fácil a la difícil. Aunque, a decir verdad, aún nos queda hacerlo desde la dificultad muy difícil o ultra difícil.

MODO SUPERVIVENCIA

> Esta es probablemente la tarea más enrevesada y compleja de todo el lote, apto sólo por los "cracks" de *Soul Calibur*. Completa todas las misiones con una nota perfecta de 1/1. ¡Anímate e inténtalo! ¡A que no puedes, gallina! ■

EL DESAFÍO

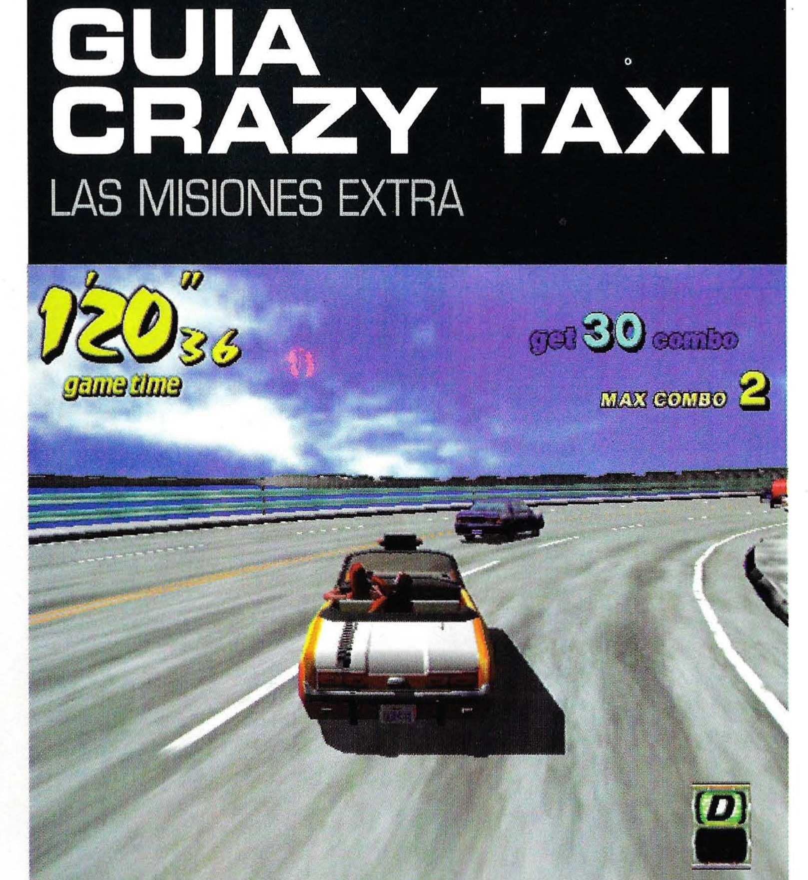
> EL TIEMPO CORRE
Envíanos una prueba de tu mejor tiempo (una foto de la pantalla nos servirá). Nuestro récord está en 01'02"32.

O:

> MODO SUPERVIVENCIA
De nuevo, envíanos una prueba fotográfica de tu mayor número de victorias. Mientras escribíamos este artículo uno de nuestros muchachos consiguió 49. Ahí queda eso. ■

GUIA CRAZY TAXI

LAS MISIONES EXTRA



Pues sí, aunque parezca mentira todavía quedan cosas que decir de *Crazy Taxi*. Además de dos gigantescas ciudades que atravesar en el modo principal, encontrarás una variedad de entretenidos (y, a menudo increíblemente duros) desafíos que te tendrán muy ocupado en el modo Crazy Box. El mes pasado cubrimos las misiones básicas y éste te entretendremos con trucos para los subjuegos extra de este modo, los que se obtienen completando tres misiones seguidas. Son los más duros de todos, y sólo serán superados por auténticos veteranos en *Crazy Taxy*. ¡Buena suerte!

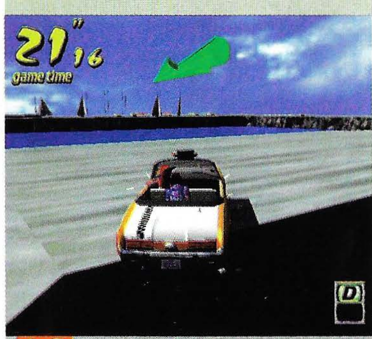




1-S CRAZY BOWLING

La cosa se vuelve más difícil con *Crazy Bowling* que, a pesar de ser terriblemente difícil, es ridículamente adictivo. No hay en absoluto márgen de error; de lo que se trata es de derribar todos los bolos y si te dejas uno solo en pie, pierdes. Así que será mejor que sigas nuestros consejos al pie de la letra. La mejor técnica que hemos encontrado es situarte en paralelo y lo más cerca posible de los bolos sin tocarlos y en el momento oportuno hacer un brusco y rápido giro que te permita derribarlos lateralmente. Esto deberá situarte en línea recta hacia los siguientes bolos. Ah, y cuidado con los laterales porque es fácil quedar atrapados en ellos, y salir de los mismos supone una fatal pérdida de tiempo.

Dificultad: 8/10



2-S CRAZY ZIGZAG

A pesar de sonar desalentador, *Crazy Zigzag* no es tan difícil (relativamente) mientras estés relajado y vayas bien de tiempo. De nuevo, la única forma de pasar este exámen es estar seguro de que tienes un domninio absoluto de los Crazygiros. Cada esquina es un ángulo apropiado, así que es bueno recordar que parar un Crazy Drift te permite continuar en la dirección en que terminaste el último Drift. Por lo tanto, la mejor manera de tener éxito en tus propósitos es tomar las curvas girando bruscamente y elevando las ruedas del suelo para salir disparado directamente al próximo tramo de carretera. Hay que tener en cuenta que la carretera es muy estrecha (como dos veces la anchura de tu taxi), cosa que da algunos problemas.

Dificultad: 9/10

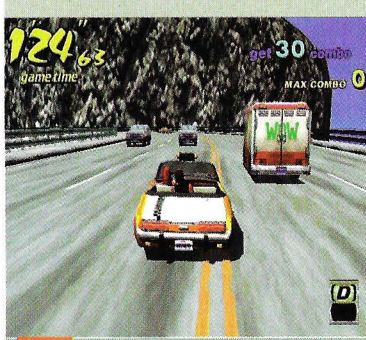


3-S CRAZY ZIGZAG 2

Crazy Zigzag es pan comido comparado con este. Zigzag 2 es lo más parecido al infierno que encontrarás en un juego de conducción. Siguiendo los pasos de su predecesor, esta vez debes llevar a siete pasajeros a diferentes paradas en la estrecha autopista que bordea el océano; no obstante cada parada en la que debes dejar algún pasajero está tan cerca del océano que te dejan muy poco espacio para parar. La única manera de com-

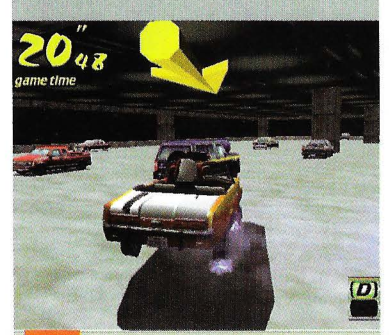


pletarlo es hacer un Crazy Drift y frenar en cada zona, con tu costado paralelo al final de la calle. El único consejo aquí es que la práctica te lleva a la perfección - y que 29 segundos de tiempo límite será poco pero puede ser suficiente. Termina este y eres un maestro en Crazy taxi. O maestra.
Dificultad: 10/10



S-1 CRAZY THROUGH

Comparado con Zigzag 2, Crazy Through sigue siendo complicado, pero es mucho más divertido, así que es como un soplo de aire fresco. Todo lo que tienes que hacer es pasar cerca o entre los coches que hay en la carretera. Plantáeate como reto conducir en zigzag adelantando 30 coches seguidos. De todas maneras, tener un completo contacto con otro coche (chocar, básicamente) te hace perder otra oportunidad y debes comenzar de nuevo. Y mientras tanto el tiempo sigue pasando. La mejor táctica es mantener una línea directa con el tráfico que va en tu dirección -es un poco arriesgado hacerlo con los que van en contraria. La opción más segura es la mejor. Confía en nosotros.
Dificultad: 6/10



S-2 CRAZY PARKING

Aquí lo que tienes que hacer es esquivar los coches aparcados en un parquing de varias plantas. Debes pensar que no es tan difícil. El taxi es indestructible, así que puedes darte contra los obstáculos. Bueno, tienes 25 segundos de tiempo límite, y el truco aquí está en aprovechar las rampas para saltar de una planta a otra y así ganar valiosos segundos. Con algo de práctica serás capaz de cruzar la planta casi en diagonal. Tienes que ser muy ágil ya que la multitud de coches aparcados requieren gran destreza y habilidad para ser esquivados, y aunque no hayas conducido de manera intachable , técnicamente hablando, es posible dejar a todos los pasajeros en su destino correspondiente y que te queden uno o dos segundos de tiempo.
Dificultad: 8/10

S-3 CRAZY PARTY

Otra pesadilla. Los siete clientes están situados en posiciones absolutamente cabreantes, y el límite de tiempo de 140 segundos no es tan generoso como parece. Los clientes pueden ser encontrados en las siguientes posiciones: uno a la izquierda de donde empiezas; otro a la derecha de donde empiezas; otro casi directamente detrás de donde



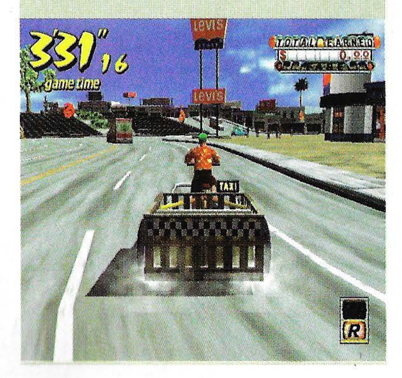
comienzas, en medio de un grupo de coches; uno en cada una de las dos áreas elevadas (cuidado con las rampas en espiral); y dos un poco más delante de donde comienzas. El tramo final es de lo más tricionero. Chungo.
Dificultad: 10/10

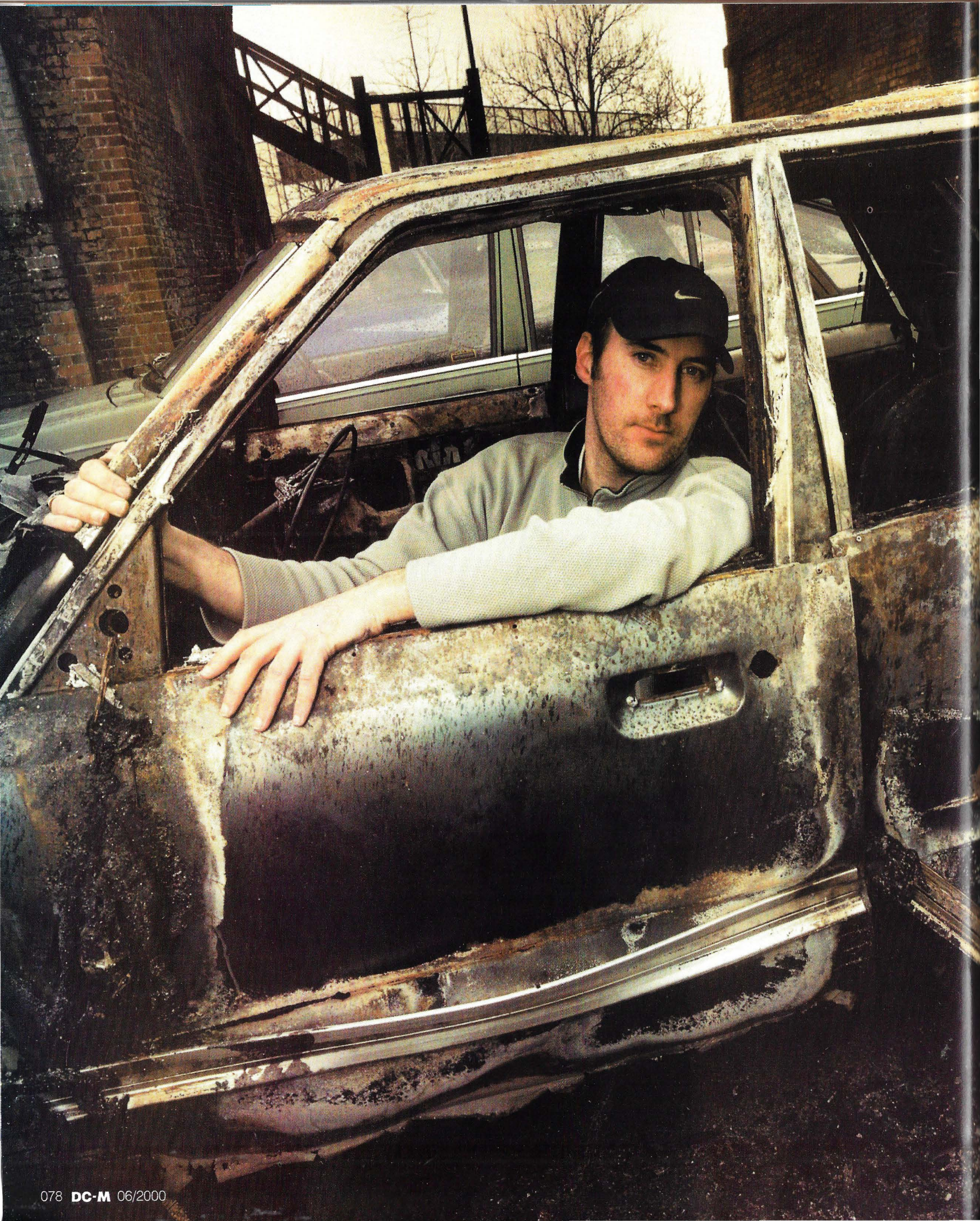
CRAZY BOX



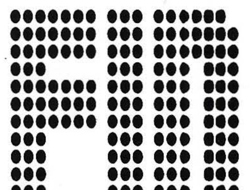
CRAZY ATTACK

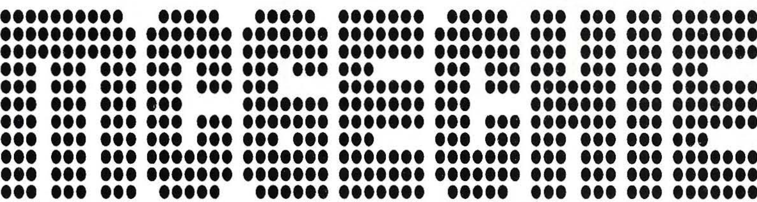
Hay una séptima misión llamada Crazy Attack, a la que sólo puedes acceder una vez completadas las otras seis. De lo que se trata en este mini-juego es de completar todo el circuito urbano con un límite de tiempo de cuatro minutos. La densidad del tráfico es muy alta y para que todo salga bien deberás hacer la vuelta sin fallo alguno. Una vez hayas llegado a la fase final serás recompensado con una bicicleta a la que podrás acceder en la pantalla de selección de personaje. Así que valen la pena las horas de frustración y sudores fríos. ¿O no? ■











FIN MCGECHIE

P. ¿Qué ocurre cuando cuatro Bullfrogs (ranas toro) saltan de la charca grande y montan su propia compañía? **R.** *Urban Chaos*

Cuando nos enteramos que el juego de PC que dio el pelotazo el año pasado iba a tener su versión Dreamcast, subimos a un avión y nos fuimos hasta Guildford, Inglaterra, para que los desarrolladores Mucky Foot nos pusieran al corriente de todo. Urban Chaos es su primer juego, pero es uno de los títulos de aventuras más ambiciosos de los últimos tiempos. El director de Mucky Foot y artista principal, Fin McGechie nos lo ha contado todo sobre el juego y la vida en la industria de los videojuegos.

¿Cómo eran las cosas en Bullfrog en los viejos tiempos?

Geniales. Cuando yo entré acababan de lanzar *Populous* y había tenido una calurosa acogida. Ya se estaba trabajando en *Populous 2* y la fama de la compañía estaba creciendo. Sólo éramos unas 16/17 personas y todos nos llevábamos muy bien. Todos éramos buenos amigos, bajábamos al pub juntos, jugábamos al billar y compartíamos unas cervecitas. No existía ninguna jerarquía evidente y todos echábamos una mano. De alguna manera eso es lo que intentamos hacer con Mucky Foot. Cuando formas parte de una compañía pequeña, hay que ayudarse los unos a los otros y trabajar en equipo, en todo el sentido de la palabra. No queremos crecer, convertirnos en un gigante y perder esa atmósfera tan familiar.

¿Y cuando EA compró Bullfrog, esa atmósfera se perdió?

En mi opinión, Bullfrog no era el nombre de una compañía. No era un edificio. Eran solamente 16/17 personas que se llevaban muy bien, que trabajaban como un gran equipo y que tenían las mismas metas. Era un lugar de trabajo muy estimulante, sabías cómo se llamaban todos. Después de la absorción, la cosa se perdió. La compañía tuvo una expansión impresionante y perdió su personalidad. Si nuestro deseo hubiera sido trabajar para una gran compañía, nos habríamos ido a buscar trabajo a una de ellas desde el principio. Cuando EA entró en escena –y que conste que les respeto muchísimo, son muy buena gente– las cosas cambiaron mucho... Y a nosotros los cambios nos asustan (se ríe).

¿En qué momento decidisteis que os ibais y que creabais Mucky Foot?

Para serte sincero, el mismo día en que entramos a formar parte de Bullfrog ya teníamos decidido que nos iríamos. Entramos con seis meses de diferencia, todos vivíamos en la misma casa y por las noches, a la vuelta del pub, nos quedábamos hablando de montar nuestra propia compañía. Cuando EA nos absorbió y llegó la expansión, de la noche a la mañana empezamos a planear seriamente lo de empezar por nuestra cuenta. Teníamos juegos muy buenos, conocíamos a gente de la industria y teníamos buena reputación para salir ahí fuera y lograrlo. En nuestro currículum de grupo teníamos cosas como *Theme Park*, *Magic Carpet* y *Syndicate Wars*.

Pero era muy arriesgado. ¿No os la estabais jugando un poco?

Mira, quizás sí, pero en todo caso éramos nosotros quiénes queríamos jugárnosla. Se trata de nuestra casa, nuestra hipoteca... Cuando desarrollas un juego necesitas un periodo de tiempo largo –casi dos años de tu vida– y tienes que ir con cuidado para que los demás no se olviden de que existes. Pero en la vida hay que arriesgarse y crear juegos originales, si no, viviríamos en un mundo de segundas partes y juegos de grandes licencias. En Mucky Foot la intención es crear juegos originales. Está claro que el objetivo prioritario es sobrevivir como compañía, pero continuaremos luchando para sacar juegos innovadores que no puedan ser encasillados fácilmente. Es más estimulante ser un pequeño equipo que compite con compañías de la talla de EA y LucasArts, un grupito de colegas en una oficina hecha polvo contra esos gigantes. Tiene ese rollo de David contra Goliath. Somos un pequeño negocio en el mar de los negocios.

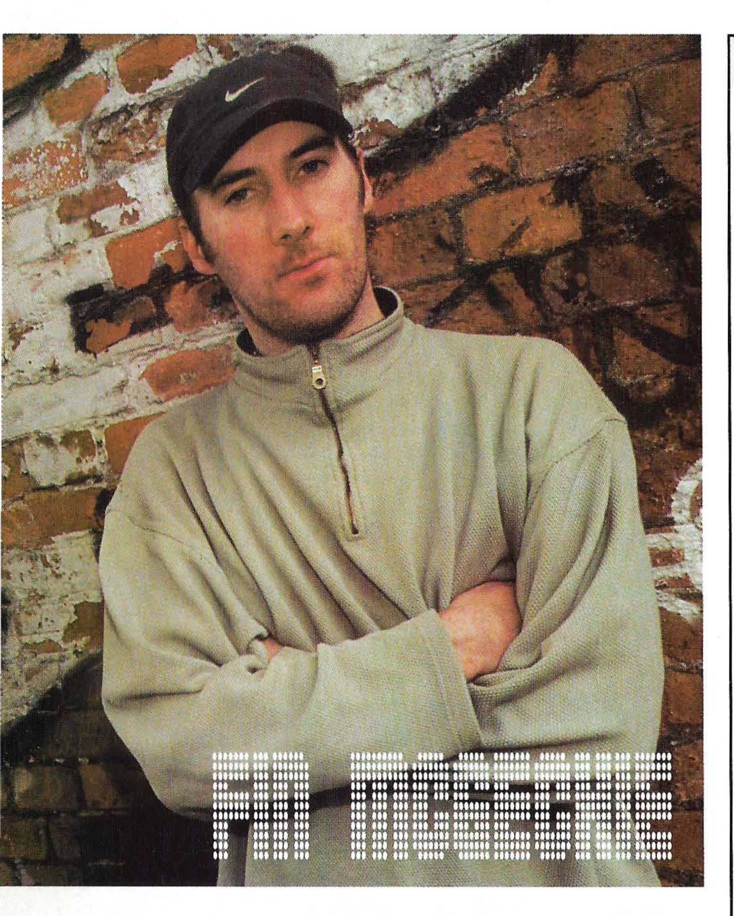
El problema de una compañía tan pequeña es que si un juego no se vende, la cosa se pone fea...

Sí, es como hacer malabarismos o estar en la cuerda floja. No puedes ir a saco y desarrollar aquel juego, aquel sueño de tu vida, del pollo y el bate de béisbol. Intentamos conservar la originalidad en nuestros juegos y, con un poco de suerte, nos convertiremos en una compañía tan sólida que podremos llevar a cabo nuestras locuras más disparatadas, aquellos juegos que abren un nuevo horizonte, los que marcan una nueva dirección. Éste es el tipo de juego que las grandes compañías deberían desarrollar y nunca se atreven. Juegan siempre sobre seguro.

"Hay que **correr riesgos** y **hacer juegos originales**, o acabaremos viviendo **en un mundo de secuelas**".

PERFIL

- **Nombre:** Fin McGechie
- **Cargo:** Director de Mucky Foot
- **Historial:** En 1997 EA absorbió el estudio de desarrollo Bullfrog y Fin decidió crear una nueva compañía con sus socios Gay Simmons y Gary Carr. El nombre (Mucky Foot) es el de uno de los personajes de *Asterix en América*. Su primer juego es *Urban Chaos*, una brillante aventura en 3D situada en escenarios urbanos.



▶ **¿De dónde surgió la idea de Urban Chaos?**
La chispa inicial es que queríamos hacer un juego sobre una ciudad, ya que la tecnología había avanzado lo suficiente como para crear una entorno urbano interactivo. Cuando empezamos no teníamos personajes ni argumento, pero todos fuimos soltando ideas y, gradualmente, el juego fue tomando forma.
Durante el proceso de desarrollo cambió mucho y cuando contratamos a más gente les animamos para que aportaran sus ideas. El resultado fue esta gran aventura en 3D.

¿De qué parte del juego te sientes más orgulloso?
Yo diría que de la libertad. Es algo que cada vez va a ser más importante en los juegos, con esas máquinas que tenemos ahora, capaces de tratar con entornos interactivos enormes. Creo que con *Urban Chaos* lo hemos conseguido. Te da la libertad para vagabundear por ahí, robar coches... puedes hacer lo que realmente te dé la gana. Los juegos pueden estar cargados de efectos y florituras pero la esencia es la diversión, y creo que nosotros podemos estar satisfechos.
Las grandes compañías venden juegos que no son divertidos. Todo lo que nosotros queremos es producir un poco de diversión y entretenimiento en un disco y que la gente lo disfrute. ■

"*Urban Chaos* es de lo pocos juegos que de verdad **te permiten hacer lo que quieras."**

PRIMER CONTACTO

URBAN CHAOS

En las calles hay fuego, armas y bandas de delincuentes. Fin nos da una vuelta por Urban Chaos.

Después de estar interrogándole sobre Mucky Foot y *Urban Chaos*, el señor McGechie nos mostró como está la versión Dreamcast del juego. Tiene lugar en una metrópolis americana, en un futuro no muy lejano, en el que peligrosas bandas de delincuentes rondan por las calles con intenciones de lo más violentas. Tú serás D´arci Stern, una policía novata que debe descubrir qué es lo que ha llevado a la ciudad al caos total.

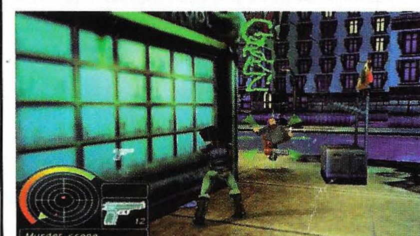
El juego incluye elementos de *Tomb Raider*, *Kingpin* y *Syndicate Wars* y emplea una estructura de misiones. Hay montones de ellas, desde evitar que un tipo se suicide lanzándose de lo alto de un edificio hasta conducir un coche cargado de explosivos por la ciudad para que la brigada de explosivos pueda desactivarlo, sin olvidar los festivales de acción y mamporros en los que tendrás que eliminar bandas completas de delincuentes que van provocando por ahí. El combate es del estilo *Double Dragon*, con luchas mano a mano a base de combos de patada/puñetazo y también confrontaciones armadas. Las pistolas, los cuchillos y los bates de béisbol pueden recogerse. ¡Hasta aparece una señal a lo *Virtua Fighter* sobre los malos que deben ser eliminados! Tom Forsyth, el hombre al que se le ha encargado la versión Dreamcast de *Urban Chaos*, nos mostró unos cuantos niveles y aunque sólo un 80% del juego está completado, parece que la cosa promete. Y mucho. Sólo faltan los toques finales, y la mayoría son detalles estéticos como la banda sonora, las voces y los detalles gráficos como charcos en los que te verás reflejado y hojas de los árboles que se mueven con el viento.



Cuando le echamos la mano encima al joypad y nos pusimos a jugar, nos quedamos impresionados con el juego de Mucky Foot. El sistema de control analógico es fluido y te permite manejar a D´arci de una manera más interesante que los controles de *Tomb Raider* y *Resident Evil*, en comparación mucho más incómodos. La jugabilidad es imponente, pudimos trepar por los edificios y perseguir a malos muy astutos que se iban corriendo en cuanto veían a D´arci y luego sufrían la humillación de verse golpeados por una mujer. También paramos a un taxi a punta de pistola y cuando el taxista se bajó, nos montamos y salimos disparados a dar una vuelta por la ciudad al más puro estilo *Crazy Taxi*. Reúne una impresionante mezcla de acción y exploración en uno de los entornos de juego más impresionantes que hemos visto jamás. Pues nada, habrá que esperar a que *Urban Chaos* se estrene en la Dreamcast a finales de Agosto. ■

FICHA TÉCNICA
- **Editor:** Sin confirmar
- **Desarrollador:** Mucky Foot
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Calles:** Revueltas
- **A la venta:** Agosto







A medida que el juego avanza, puedes controlar a otro personaje, un exsoldado llamado Roper McIntyre. El musculoso Roper se mueve muy distinto de la atlética D´arci, así que lo mejor será que en las misiones vayas cambiando del uno a la otra para aprovechar mejor sus habilidades específicas.



MUNDO DC

TODO DREAMCAST

EN ESTA SECCIÓN

D-M@IL

Cambiaría cada sección, el nombre de la revista tampoco me gusta, la ropa que lleváis menos. Además, ¿cómo se os ocurre tomar café con leche? No me malinterpretéis. La revista me gusta.

Tengo una N64 desde hace más de dos años. En ese tiempo he comprado todos los juegos más o menos interesantes que se iban editando (*Mario64, Lylat Wars, Banjo-Kazooie, F-Zero, GoldenEye*) con lo que ahora tengo una colección de ¡12 títulos! que no están nada mal. O sea, uno por cada dos meses de mi relación con la consola de Nintendo.
Hace poco me leí un número de enero del 98 de una revista de Nintendo y (¡sorpresa!) la mayoría de los juegos que estaban "a punto de editarse" todavía siguen hoy, dos añitos después, "en su última fase de desarrollo". Por eso me hace gracia leer en vuestra revista que se editan pocos juegos de Dreamcast y que los títulos más destacados siempre llegan con retraso.
Está bien un poco de autocrítica (os agradezco que no queráis pareceros a esas serviles revistas de las consolas de la competencia) pero tampoco es cuestión de tirar piedras contra nuestro propio tejado. Hace sólo dos meses que me compré la Dreamcast y ya tengo más de veinte juegos. No todos son extraordinarios, pero sí que valen la pena. Además, *Soul Calibur, Crazy Taxi* y *Toy Commander* están entre los mejores que he jugado nunca. Sinceramente, creo que Nintendo tiene mucho que aprender de Sega.
Roberto Huerta. Gijón.

De acuerdo, no podemos quejarnos. Pero tampoco tiene nada malo aspirar a más. Si dejásemos de hacerlo, nos pareceríamos a "esas serviles revistas de las consolas de la competencia" que tan poco te gustan.

Viva la originalidad!
¡Vivan *Crazy Taxi, Ecco the Dolphin, Space Channel 5*!
Aunque alguno de estos títulos son secuelas no por ello dejan de ser muy originales. Las grandes empresas prdouctoras de juegos no se dan cuenta de que eso de matar zombies, meter goles y ganar una carrera ya está muy visto. Sí, esta muy bien, no hay que negarlo, pero un *Resident* sigue a otro y un *Tomb Raider* a otro; lo único que varía es el aspecto gráfico, y la trama por supuesto. ¡Pero no deja de ser siempre lo mismo!
Los departamentos creativos deberían inspirarse más y sacar al mercado cosas nuevas, inéditas. Yo personalmente me compraría antes un juego que disminuya en aspecto gráfico (sin pasarse claro está) pero que sea original frente a la mejor de las series de *Tomb Raider*. Qué quieren, por variar y "echar una canita al aire" de vez en cuando.
PD: Por cierto, aunque o tengo ninguno de los títulos que he mencionado como originales. ¿Cuál creéis que me debería comprar? Todos es imposible, no hay tanto capital.
Muchas Gracias.
Alejandro Plaza . Madrid

Triste dilema el tuyo. Si el presupuesto sólo te permite comprar una de las tres maravillas que citas, apuesta por Space Channel 5. No por nada, es sólo que era originalidad lo que pedías, ¿no?



Me parece que Sega ha hecho un muy buen trabajo con este juego, pero es un poco decepcionante ver que con la actual tecnología aún no es posible hacer que los personajes caminen alrededor de los árboles y los coches.

Carta del mes

He leído en Internet que la Dreamcast será la última cosola de Sega y que después se dedicarán a las recreativas y a desarrollar software. Eso sería un duro golpe para los que, como yo, tenemos una Dreamcast y somos fans de Sega. Por favor, decidme que estos rumores no son ciertos.
Nicolás. Puerto de Sagunto.

Hace tres meses un diario japonés publicó unas declaraciones de un directivo de Sega en que éste insinuaba que la Dreamcast podría ser la última consola de la compañía. Sega se apresuró a desmentirlo y ya no se ha vuelto a hablar del tema. En nuestra opinión, si la Dreamcast gana dinero, Sega creará nuevas consolas. Así de simple.

La semana pasada compré *Crazy Taxi*.
Me parece que Sega ha hecho un muy buen trabajo con este juego, pero es un poco decepcionante ver que con la actual tecnología aún no es posible hacer que los personajes caminen alrededor de los árboles y los coches. ¿Son fantasmas o hay alguna justificación a que se evaporen cuando pasan por encima de algún objeto sólido? Por lo demás, el juego es maravilloso y no me arrepiento para nada de haberlo comprado.
Eduardo Bosque. Madrid

Hacer que los peatones de Crazy Taxi no tropiecen con los árboles supondría programar para ellos rutas personalizadas. Eso exigiría mucho al procesador de información y seguramente ralentizaría bastante el desarrollo del juego. Suponemos.

Estoy un poco decepcionado por la falta de buenos juegos de estrategia para Dreamcast. Se supone que esta es una consola adulta, y muchos jugadores de más de veinte años agradecerían algo parecido a *Warcraft* o *Command and Conquer*. Juegos de espada y brujería como *Diablo* tampoco estarían nada mal en una consola con un hardware tan bueno como la Dreamcast.
Crazy Taxi y *Soul Calibur* son juegos estupendos para demostrar la capacidad de la máquina, sobre todo en lo que a gráficos se refiere.
Pero lo que de verdad hecho de menos es más durabilidad y más profundidad de juego. Saltar, correr y pelear es sólo una pequeña parte (y, para mí al menos, no la más divertida) de lo que se puede hacer con un videojuego.

Joan Marcet. Barcelona

Baldur's Gate está en pleno desarrollo y se editará antes de fin de año. La compañía japonesa Hudson Soft está trabajando en un RPG estilo Diablo que se titulará Rune Jade, pero está por ver si este juego llegará a Europa. Mientras tanto, nos tenemos que deberás conformarte con Soul Reaver o Shadow Man, que son juegos de aventuras largos, complejos y adultos. Es cierto, la Dreamcast necesita más juegos de estrategia, pero éste es un problema común a todas las consolas. Basta con ver lo que han tenido que esperar los chicos de la PlayStation para que llegasen conversiones de Command and Conquer o Civilization 2.

Me molesta mucho ver que no replicáis con contundencia a los que critican la oferta de juegos de la Dreamcast. Que si hay pocos de este o este otro género, que si he jugado a Sonic y tampoco es tan bueno, que si aún no se puede jugar en Internet... Deberíais explicar que los mejores juegos llegarán más adelante, cuando los programadores aprendan a sacarle más partido al hardware. Además, es una tontería decir que se han publicado muy pocos juegos. La PlayStion tiene más de 500 porque ya lleva cinco años de vida. Al principio se publicó muy poco material, y no todo era bueno. Decidme otra consola que en unos pocos meses tenga juegos tan buenos como Code Veronica, MSR, Sega GT, Soul Calibur...
Íñigo, vía e-mail.

La página de correo está abierta a vuestros comentarios. Algunas cartas no necesitan respuesta, expresan puntos de vista de lectores. Es mucho más interesante que contestéis vosotros, como acabas de hacer tú ahora.

Me gustaría apelar al comité de competición de Sega por la injusta expulsión de mi defensa central en el partido Brasil-Francia del mundial de *Virtua Striker 2*. No fue falta, mi defensa sacó el balón limpiamente y el delantero francés se tiró a la piscina. Por favor, rectificad esta injusta decisión: la semana que viene juego contra China y necesito alinear a mi once de gala.
Cristian Bandrés, vía e-mail.

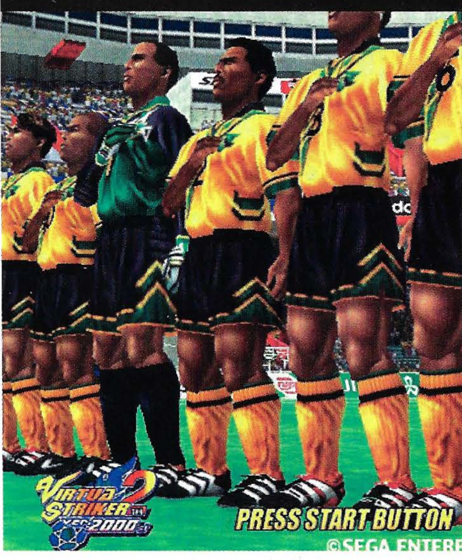


ESCRIBE A:

DC-M
MC Ediciones
Paseo Sant Gervasio
16-20
08022 Barcelona

Fax:
93 254 12 60
Email:
dc@mcediciones.es

Me gustaría apelar **al comité de competición de Sega** por la **injusta expulsión de mi defensa** central en el partido Brasil-Francia **del mundial de *Virtua Striker 2*.**



En Sega opinan que el árbitro de Virtua Striker 2 es un profesional digno de todo crédito. Cristian, deberías jugar a algo un poco menos competitivo. Prueba con las canicas o el solitario.

Os quería hacer dos preguntas: ¿Cuándo va a salir en España *Resident Evil Code: Veronica*? ¿Va a salir traducido al español? Vuestra revista me gusta mucho. Me río mucho con vuestras críticas y entiendo que hagáis publicidad, pero ¿teníais que incluir publicidad de un juego de cartas *Pokémon*? ¿No os da vergüenza? El otro día, cuando fui a comprarme la revista, me dio muchísimo corte verlo.
Gracias por vuestro tiempo.
Jorge Capellán. Santo Domingo. La Rioja.

No seas ingenuo: la publicidad es la que permite que las revistas sobrevivan. Sin ella no podrías reírte de "nuestras críticas" durante mucho tiempo. La fecha de lanzamiento de Code: Veronica aún no ha sido confirmada, pero parece ser que a primeros de Julio ya estará en las tiendas.

Hola, me gusta vuestra revista, y sobre todo esta sección. Quería deciros que no sé cómo Sony puede estar orgulloso de su consola, y cómo las compañías hacen la mayoría de sus buenos juegos para la Play, sobre todo por que si la Play ha llegado tan alto es por la piratería. ¿No les sale mejor a las compañías hacer juegos para la Dreamcast sabiendo que para la Play casi todo el mundo se hará con una copia ilegal de su juego? También quería pediros unos trucos y no curiosidades para el *Sonic*, o al menos me gustaría que me dijerais todos los items de este juego. Por último una pregunta. ¿Es tan bueno el *Crazy Taxi* como el de la placa Naomi o quizá mejor?
Iván Quintana. Vía e-mail.

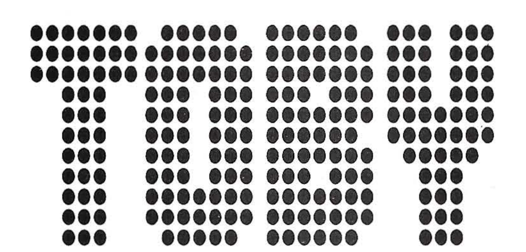
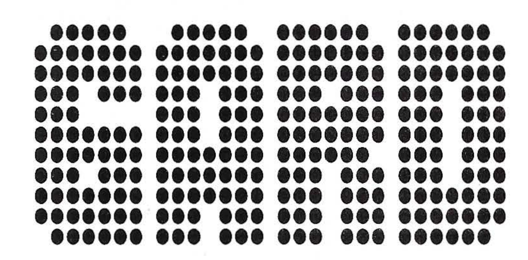
La versión de Crazy Taxi es mucho más completa y tiene más profundidad de juego que la arcade original. Por lo demás, es casi idéntica en lo que se refiere a gráficos y sistema básico de juego.

Hola a todos. Me llamo Luis Alberto y me gustaría hablar de un tema que está últimamente en auge, por desgracia. Y es que los medios de comunicación no paran de criticar y censurar los videojuegos y los consideran culpables de toda la violencia que hay en el mundo, no paran de decir que son malos para los niños, sin tener en cuenta la gran cantidad de cosas que un niño puede aprender de un buen videojuego. En fin, lo único que nos queda es sentarnos y esperar a que las compañías de software no se dejen avasallar por la opinión pública y sigan sacando juegos tan bonitos como *The House of the Dead 2*.
Luis Alberto Gomez Maestre. Sevilla

No te preocupes, Luis Alberto, esto son simples modas informativas. Dentro de nada se les pasará este súbito interés por el maligno mundo de los videojuegos y volverán a dejarnos tranquilos.

Me llamo Lola, soy una chica y me gusta jugar..... a los videojuegos pillines. Me alegro de que en vuestras calenturientas mentes quede un resquicio de lucidez para hacer una revista tan buena. Llevaba tiempo ahorrando para comprarme "LA OTRA" , pero una inspiración divina me ha llevado ha comprarme la DC. AMÉN. Ahora empiezo a ahorrar para comprarme mi primer juego. Me gustan los de estrategia. ¿ Hay alguno para DC? ¿Cuáles me recomendáis? ¿Cuáles son los mejores juegos con opción ON LINE ? Gracias por todo .
Lola. Vía e-mail.

DC-M: Aún no se han editado juegos de estrategia para DC, todo lo más algún shoot'em up con elementos estratégicos, pero pronto tendremos buenas conversiones de PC (Black&White y demás). Lo de la opción on line sigue sin resolverse, pero puzzles como Wetrix+ y Chu Chu Rocket tienes opciones de juego en la Red muy recomendables.

TOBY GARD

El hombre que inventó un icono cultural nos pone al corriente de su vida después de Lara y de su inminente debut para Dreamcast.

PERFIL

- **Nombre:** Toby Gard
- **Título:** Director Creativo de Cofounding Factor
- **Currículum:** Toby lleva siete años en el mundo de los videojuegos, en el que es archifamoso por ser el creador, como el doctor Frankestein, de todo un monstruo de la cultura popular llamado Lara Croft. Desde que, hace ya tres años, abandonaron Core Design, Toby y Paul Douglas –el principal programador de *Tomb Raider*– han formado el estudio de desarrollo Confounding Factor y se encuentran plenamente dedicados a su nueva aventura épica, *Galleon*. El primer juego de Confounding Factor es uno de los estrenos Dreamcast más esperados del próximo verano.

Vete al lugar más recóndito de la Siberia y probablemente encontrarás una familia apiñada alrededor del televisor jugando a Tomb Raider. Es el legado de Toby Gard, el hombre que dio a luz a Lara Croft, y si TR es pasado y presente, su nuevo juego –Galleon– podría ser el futuro...

¿Cómo llegaste a la industria del videojuego?
Pasé directamente de ser un parado a trabajar en Core Design. Solicité trabajo con ellos porque había pasado un par de años produciendo material gráfico y demos de animación en el Amiga que tenía en casa. Esto de ganar dinero haciendo lo que a uno le gusta me parecía muy buena idea. Los de Core me contrataron gracias a esos demos y me pusieron a trabajar en un juego titulado *BC Racers*. Me metieron de lleno en lo más difícil: tenía que generar todos los gráficos y luego el juego no salió muy bien... Francamente, a mi ese estilo Hannah Barbera de animalitos haciendo carreras y tal no me ha ido nunca, así que tampoco me dediqué a ello en cuerpo y alma. Fue después de esta experiencia que les propuse la idea de *Tomb Raider* y se quedaron perplejos. La opinión general dictaminó que era un proyecto ambicioso pero imposible. Por suerte un programador creyó en mi idea y con la fuerza que me dio su apoyo, obtuvimos el visto bueno y empezamos a trabajar. Ese visionario era Paul Douglas, programador jefe de *Tomb Raider* y hoy co-director de Confounding Factor.

¿Por qué abandonásteis Core Design?
Bueno, la verdad es que queríamos desarrollar juegos y poder poseer los derechos de nuestras creaciones, en lugar de hacerlos siempre para otras personas.

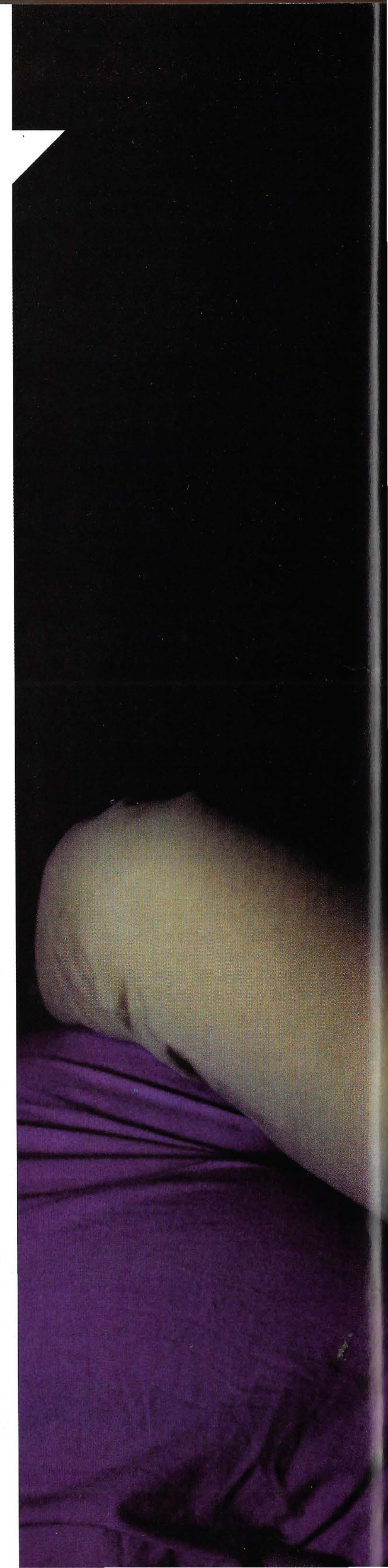
¿Y estáis satisfechos de haberlo hecho así?
Sí, sin duda. Ahora trabajamos con más libertad y controlamos más las cosas que hacemos. Además está muy bien poder rodearse de un ambiente de trabajo a nuestra medida. Pero por el otro lado, es difícil que los grandes confíen en ti si no te has labrado una fama y un nombre, y después está el tema administrativo, que es muy pesado.

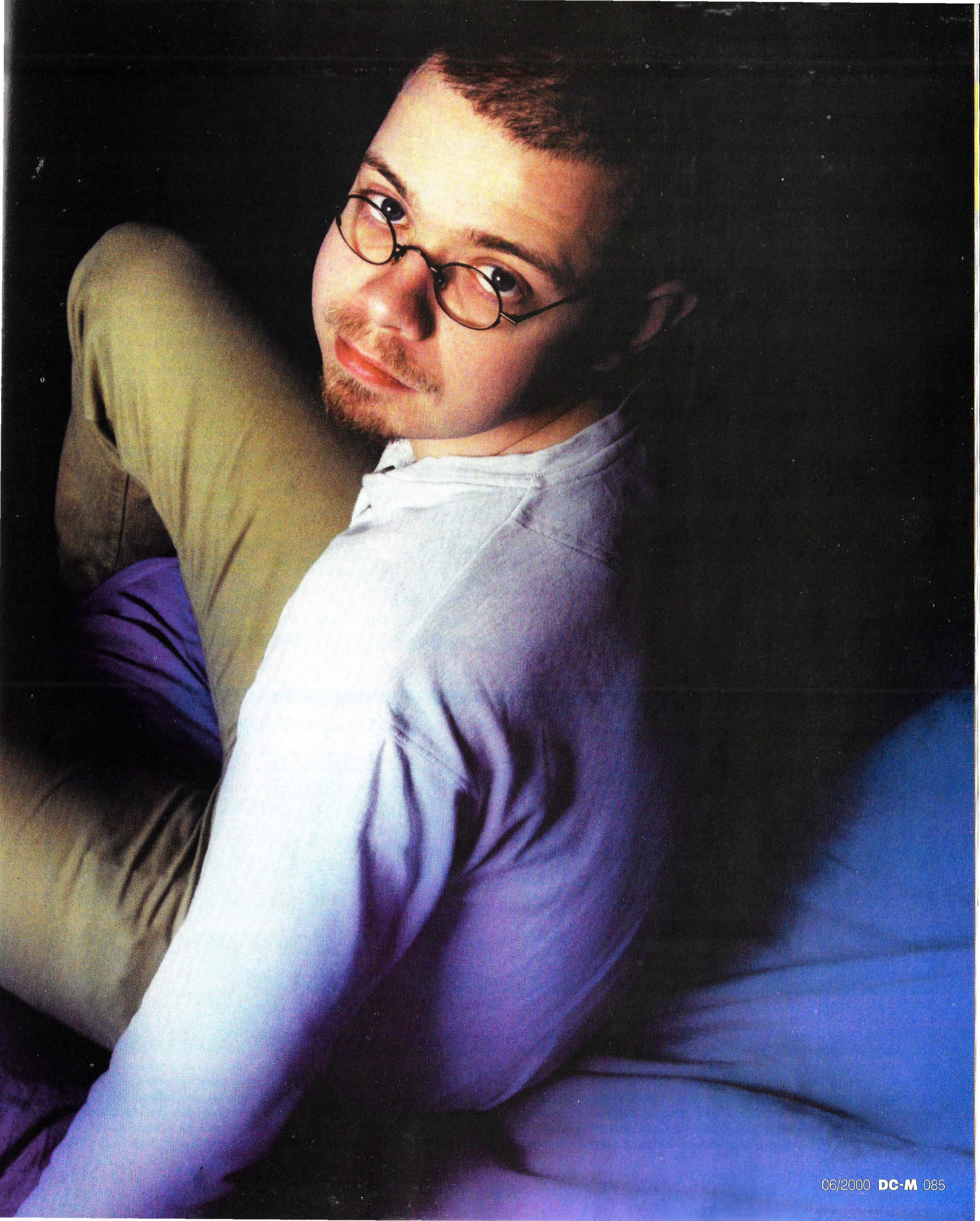
"*Galleon* es un proyecto mucho más completo y ambicioso que *Tomb Raider*".

¿Cómo se siente uno cuando es el responsable de que Lara Croft campe a sus anchas por el mundo?
A veces es muy extraño, aunque ya me siento bastante desvinculado de todo eso. Ya hace tres años que abandonamos Core Design, y con ello abandonamos a Lara.

Tu nuevo título, Galleon, es también una aventura en tercera persona. ¿Estabas tentado a buscar una dirección totalmente nueva para evitar toda comparación posible con Tomb Raider?
No exactamente, la idea de *Galleon* es más fuerte que lo que nos rondaba por la cabeza cuando hicimos *Tomb Raider*. *Galleon* es un juego mucho más basado en una historia. Se centra en la figura de un capitán bucanero llamado Rhama Sabrier. Él y su tripulación navegan por el mundo viviendo todo tipo de aventuras con monstruos míticos incluidos. El argumento es muy sólido y está muy bien integrado en el juego. Creo que el sistema de control está mucho mejor. *Galleon* es un juego análogo y ha estado bien desde el principio. Nuestra idea era conservar el buen nivel de animación que conseguimos en *TR* y deshacernos de los engorrosos problemas de control que de ello se derivaban. También eliminamos los problemas que daba la cámara, porque la gente se había quejado mucho.

¿Cómo llegasteis al concepto de Galleon y cúales eran vuestros objetivos principales?
Queríamos hacer algo que, estilísticamente, fuera muy distinto de *Tomb Raider*. Lara podía saltar extraordinariamente alto, pero en el fondo, de lo que se trataba era de mantener el realismo en cuanto al estilo. *Galleon* es una rebelión contra todas esas limitaciones; con movimientos, personajes y escenarios exagerados. Nuestra inspiración eran las películas de Ray Harryhausen: *Simbad*, *Jasón y los Argonautas*, *Choque de Titanes*... Así que nos sentamos a pensar qué tipo de sistema necesitábamos para un juego así y llegamos a la conclusión de que tenía que ser uno que pudiera hacerlo absolutamente todo... Y ese sistema existe. Los movimientos de combate se basan en aquellas pelis de Kung Fu en las que había unas luchas en plan aéreo espectaculares (y es que los actores estaban sujetados por cables invisibles) y que *Matrix* ha popularizado tanto. A los personajes les hemos añadido personalidad, dotándoles de una buena animación corporal y facial. Además, en cada isla pueden pasar cosas y eso mantendrá a la gente entretenida entre combate y combate contra los monstruos "Harryhausen". ■

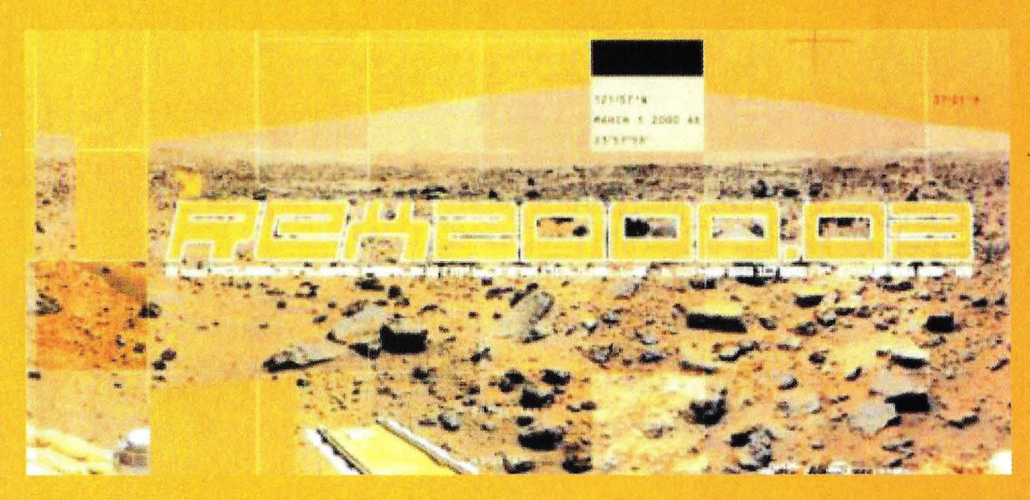




(http://www.cccb.org/flyercenter)

// FlyerCenter: Por favor compruebe sus reservas de oxígeno

Todos hemos tirado alguna vez uno de esos papelitos publicitarios de sesiones de depilación o cursos de serbocroata que te dan a la salida del metro. Pero deberíamos ser conscientes de que al hacerlo estamos tirando una pieza de arte moderno por los suelos. No sólo es un acto incívico y poco respetuoso con el esforzado chaval que los reparte, también es una demostración de supina ignorancia. Si aún no entiendes a qué nos referimos, bastará con una visitilla a la web del FlyerCernter, un tributo a los "flyers", esos misteriosos objetos que nunca faltan en tu bolsillo tras una noche de fiesta. La propaganda de mano te ofrece un pedazo de mundo condensado en pequeñas dimensiones, plasmado en colores, formas y tipografías. En esta site encontrarás publicidad para todos los gustos y alguna que otra pequeña obra de arte. Los flyers pueden ser un poema, un arma, una imagen, una reivindicación, una tarjeta de visita o una postal con la que decorar el panel de tu habitación y sentirte moderno por un día. Te lo creas o no, los "flyers" están de moda, y esta se han convertido en una pequeña industria de diseño artesanal de lo más boyante. Pero esta web site va mucho más lejos. Selecciona y clasifica una amplia muestra de "flyers" de todo tipo, analiza sus textos, propone intercambios y concursos, se ofrece como escaparate para cualquiera que se anime a colgar su "arte" en la Red... Los chicos del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB) intentan reflejar, y lo hacen bastante bien, la evolución de este tipo de publicidad alternativa y callejera. Hasta te dan pistas sobre cómo hacer tus propios "flyers". Leyendo a estos chicos se entera uno de montones de cosas la mar de interesantes. Por ejemplo, sobre su origen. Los primeros "flyers" eran octavillas que se lanzaban desde los aviones durante la segunda guerra mundial. O sea que miles de pequeñas composiciones con letras y mensajes subversivos volaban por los aires, por media Europa hace un montón de años y ahora se han convertido en las "alfombras" urbanas que decoran las salidas de los locales nocturnos, metros y antros varios. Ver par creer. Pero si crees que la cosa ha perdido algo de romanticismo, bastará con una mirada a la sección "Ventana al mundo" (que te propone que comportas con la comunidad de Internet una imagen de lo que ves por tu ventana acompañada, si quieres por una breve reflexión escrita) para que reconsideres la idea.



http://www.tishamagazine.com

// Mejor navegar por internet que ver la televisión

Ahora me entero que la oscarizada Angelina Jolie será definitivamente Lara Croft (yo aún creía que la cosa estaba entre Demi Moore, Sandra Bullock y Catherine Zeta Jones). Y que se anuncia *Test Drive V-Rally* para Dreamcast (¿cómo se me ha podido escapar?). Por no hablar del retraso de *Advanced War Strategy* para DC, el anuncio de *Galcom Online*, los nuevos detalles de *Final Fantasy IX*, etc... Después de pasar unas semanas en una isla desierta, nada mejor que una visita a la web de tía Tisha para enterarte de lo que se cuece en el mundo del entretenimiento virtual.

Menos mal que esta dirección está perfectamente estructurada y muy clarita en cuanto a secciones, porque estaréis de acuerdo conmigo que la mayoría de webs de juegos son un auténtico caos (como las revistas, y lo digo sin faltar). Las homepage acumulan tal cantidad de información, noticias, publicidad, títulos, iconos, ventanitas, reviews e imágenes que no sabes por dónde tirar, y si te descuidas ya te has ido a otra página en la que te dicen si quieres e-mail gratuito o si te interesa comprarte esto, o qué le vas a regalar a tu madre por su cumpleaños.

Al menos aquí los artículos son interesantes y no muy largos. Y no sólo se limitan a los juegos para consolas sino que también te deleitan con un inmenso escaparate virtual Multimedia integrado por software (música en archivos de audio MP3, grabadoras de CDs, aplicaciones para diseñadores gráficos), hardware (volantes para PC y demás accesorios), audio (tarjetas de audio, sintetizadores, samplers, secuenciadores, mezcladores) y tecnología en 3D (con el famoso y popular 3D Studio Max, lo más en infografía). En la sección *Lo +Nuevo* os encontráis con una lista para escoger las demos de los juegos más solicitados. Con enlaces, requerimientos del sistema y direcciones para descargarlo directamente de Internet. Al archivo puedes acudir si estás haciendo una tesis doctoral sobre videojuegos, sino casi puedes ahorrártelo. La sección de previews y reviews no es demasiado actual, pero al menos las valoraciones y comentarios son bastante originales. En previews la cosa va de conducción temeraria a la velocidad del rayo: desde *Need for Speed: Porsche Unleashed* de Electronic Arts a títulos polémicos como *Grand Theft Auto 2* o maravillas como *Metropolis Street Racer*. Su entusiasmo se desborda especialmente al hablar de lo buenos que serán los gráficos en la versión DC de *Tony Hawk's Pro Skateboarding* o del millón de copias vendidas que acaba de alcanzar el magistral *Soul Calibur*. Tisha es una buena anfitriona, pero por si acaso no le digáis que venís de mi parte.





http://www.eurofinals365.com
// Eurofinals 365: Siempre hablando de fútbol

Uno Me dicen que la mayoría de los internautas son hombres y entiendo, de repente, por qué alguien se atreve a hacer anuncios tan bastos como los de sportsya.com. Y claro, una piensa que tal vez por eso una de las palabras más demandadas, por ejemplo, a Yahoo sea "sex".
Y, en este clima de súbita revelación, se hace la luz sobre la aparición de numerosas revistas deportivas en la red. Y es que, claro, además ahora se acerca el final de la Champions League y, encima, este verano toca Eurocopa. Diría que la dominación mundial empieza aquí y ahora, pero eso sería llegar como un poco tarde a todo.
Obviando opiniones personales sobre el tema futbolístico, me adentré en una de esas recientes páginas dedicadas exclusivamente al arte de la patada al cuero (ay, perdón, que dicho así podría confundirse con la publicidad de Louis Vuitton). Bajo el nombre de eurofinals365 (¿una amenaza respecto a los días al año que va a ver la luz?). Encontré la versión española de una de las mayores páginas inglesas. Me dicen que allí saben mucho de fútbol y que, por tanto, por muy mal que lo hagan sus homólogos nacionales, la cosa no puede ser nefasta. Y me dicen también que esta página me gustará más que otras ya que su diseño está más cuidado y su tratamiento informativo se acerca más al público joven y con ínfulas al que pertenezco. Y como todo esto me conforta, me lanzo de cabeza.
Al final, sigo pensando que el fútbol no me interesa, pero me alegra ver que la gente que visita esa página no es tan ajena a mi como era de prever y que opinan, se ríen un poco de ellos mismos y se divierten desmitificando el intocable rey de los deportes. Y es que estamos hablando de la edición española de un más que digno producto inglés.

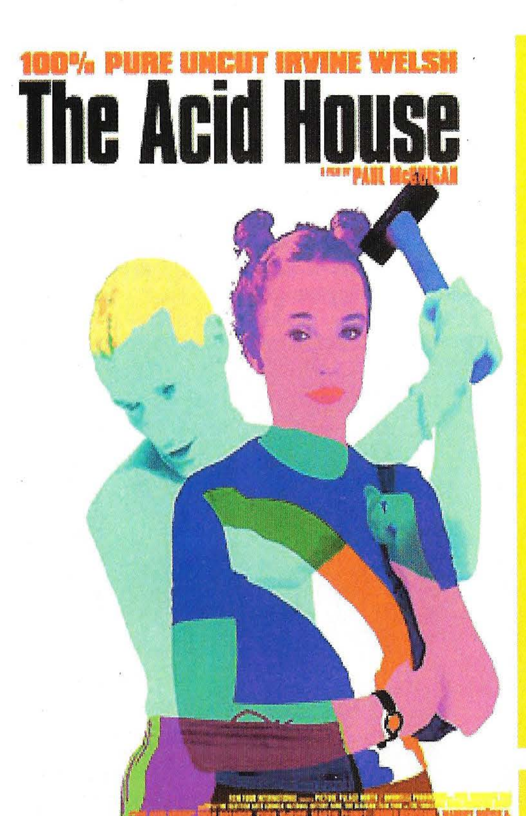


http://www.onez.com
// Zona de juego; navengando por el lado futurista de la Red

La verdad es que "oneZone" tiene un arranque espectacular, con una especie de pequeño buda que recuerda vagamente a Krilín, el personaje de *Bola de Dragón*. Las promesas se cumplen con un estupendo despliegue iconográfico e informativo.
Una disección bien hecha de los juegos, con su correspondiente material gráfico (de buena calidad) y una buena base de datos que destaca pros y contras, nivel gráfico, jugabilidad, inteligencia (artificial, por supuesto), sonido, originalidad, dificultad... ¡que alguien me pare!. Pues eso, imágenes impactantes y todo muy bien expuesto sobre títulos actales y otros (ejem) no tanto. La verdad es que de gusto navegar así. Todas las secciones están bien clasificadas, más o menos actualizadas (algo ni siquiera habitual en páginas de este tipo) y con una óptica de análisis que profundiza mucho en aspectos técnicos, demostrando que estos chicos son de Ciencias y saben emocionarse si conviene por un periférico compatible o un píxel o vórxel puesto en su sitio.
En la sección *Incoming* (los juegos que vienen) encontraréis información muy detallada de títulos a punto de editarse. Algunos reportajes incluyen entrevistas con el equipo de desarrollo y valoraciones que tienen en cuenta las novedades técnicas y de sistema de juego aportadas. En lo que a Dreamcast se refiere, encontramos un amplio dossier de *Last Bronx*, juego de lucha en 3D de Sega con excelentes efectos de movimientos y caída, además de unos combos sorprendentes. El fallo es que le falta soporte para aceleradoras 3D, pero mamá Sega lo arreglará con un oportuno parche. La banda sonora (fíjate hasta te hablan de la música, si es que son...) del CD es recomendable y las animaciones son estilo manga.







THE ACID HOUSE

Dir: Paul MacGuigan
Int: Ewen Bremmer, Martin Clunes y Kevin MacKidd

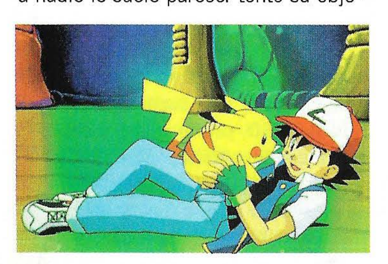
La película se inicia con una escena en un vestuario de un equipo de 72ava regional. Irvine Welsh barre y hace que no con la cabeza. Dios, cuánta insensatez. Van a perder. Son muy malos.
Y cuánta insensatez hay en el mundo y qué bien lo sabe un escocés como Welsh. *The Acid House* es una colección de tres cuentos urbanos que Welsh editara hace unos años. Se trata de una revisión de sus filias y fobias. Es decir, las drogas, las parejas sin futuro, los hijos no deseados, el fútbol y Dios. Y sí, sale Dios en esta película. Es un tío cínico y perdedor que bebe cerveza en los pubs y que convierte a sus hijos en insectos cuando no dan nada mejor en la tele. Así, acaba convirtiendo en mosca a un perdedor incombustible que en un día ha conseguido que le echen del equipo de fútbol, que le deje la novia, que le despidan del trabajo y que sus padres le inviten a dejar el hogar familiar. Pero una vez hecho mosca consumará su venganza. Saquen sus conclusiones, yo no puedo.
La segunda historia es la de un hombre débil en un suburbio poblado por gilipollas. En medio de la agresión y la amenaza, él sobrevive a base de pírricas victorias y mazazos descomunales. Su mujer se está follando al vecino, el mismo que le roba la electricidad. No exagero si afirmo que esta historia es de lo más triste que he visto en una pantalla en toda mi vida. Y, claro, también de lo más bello.
Por fin, *The Acid House*, una historia que parece sacada de una peli de Steve Martin y que sin duda no está a la altura de las dos primeras. Pero sale el Spud de *Trainspotting*, y ya está bien. Por entonces ya poco importa, pues aún no te has podido quitar la imagen del perdedor del tercer piso y la segunda historia. Maravillosamente asqueroso. Hoy, casi una semana después de ver la película, hay momentos en los que todavía oigo al bebé de la segunda historia llorar. Eso es bueno, supongo.
Nacho Puertas

THE ACID HOUSE
Fútbol y Dios

POKÉMON. LA PELÍCULA

Dir: Kunihiki Yuyama

Pokémon es un fenómeno que supera los límites de mi comprensión. Ciento cincuenta monstruitos que seducen a las masas y convierten en oro todo lo que tocan. Videojuegos, cartas, serie televisiva y, ahora, película. Muchos formatos y una misma obsesión. Conscientes de ello, los responsables de toda esta locura han atendido al saber popular y han decidido que si su invento no estaba roto, tampoco había por qué arreglarlo. Así que han hecho la película que cualquiera podía prever: una versión ampliada de lo visto en televisión.
Decir que el resultado es simplón y bastante tonto no sólo es obvio, sino que también es irrelevante. Irrelevante porque esta película está pensada para goce y disfrute de los Pokémaníacos y a nadie le suele parecer tonto su objeto de deseo. ¿El resto del mundo? Bueno, la película no engaña, así que el que pague por ella ya sabe lo que va a ver. De todas maneras, hay que admitir que el paso a la gran pantalla le ha dejado al universo Pokémon un cierto tufillo a rancio. Y es que para evitar las habituales etiquetas de producto violento, la narración se ha impregnado de constantes referencias a la paz entre hermanos. Como si al enfrentarse a un público extraño (es decir, los abnegados padres que son arrastrados hasta allí) el mundo Pokémon quisiera demostrar que no es tan malo como dicen. Y este es un lastre demasiado pesado porque le hace descuidar a su objetivo primordial: el seguidor Pokémon. Aunque también es verdad que a ese ya se lo tiene ganado. Haga lo que haga.
Eugènia de la Torriente



JUGANDO A TOPE

Dir: Ron Shelton
Int: Antonio Banderas, Woody Harrelson

Ideas preconcebidas sobre esta película: a) Ron Shelton sabe hacer películas sobre deporte. b) Las producciones comerciales en las que Antoñito se embarca allá por América suelen ser auténticos bodrios (véase si no *Asesinos*). c) Lolita es una bomba que se deja engañar con demasiada facilidad (¿alguien recuerda *Entre dos mujeres*?). d) Es difícil hacer mal una película sobre boxeo. Un balance previo no del todo malo que hace que uno se enfrente a *Jugando a tope* con bastantes más expectativas de las que, probablemente, merece una de estas facilonas películas yanquis.
Ideas que sugiere la visión de esta película: a) Ron Shelton escribe guiones con la misma fluidez que mi primo de tres años. b) Antonio Banderas es un vago que se conforma con repetir dos tics. c) Lolita es tonta o está muy enamorada (recordemos que es la mujer de director). d) Definitivamente, hay gente capaz de hacer mal, incluso muy mal una película sobre un tema tan agradecido como el boxeo. Sorprende ver cómo gente curtida en el oficio es capaz de equivocarse tanto. Realmente no es difícil hacer una película como ésta, sólo se trata de tocar las dos o tres teclas de siempre con alguna modificación y dejar que la adrenalina y la tensión del espectador se disparen. Pues no, el señor Shelton, en cambio, nos obsequia con dos horas de soporífera *road movie* para, al fin, llegar a un desenlace tramposo y tontorrón en el que lo único que sorprende son los continuos cameos de figurones estilo Kevin Costner. ¿En tres palabras? Un auténtico timo.
Eugènia de la Torriente



TRABAJOS DE AMOR PERDIDOS

Dir: Kenneth Brabagh
Int: Kenneth Branagh, Alicia Silverstone, Natascha McElhore

¿Qué es lo que consigues cuando te enamoras?, preguntaba Dionne Warwick. Pues la verdad es que muy poco. A pesar de ello, ¿puedes conseguir no enamorarte? Y esta pregunta, que si tuviera una respuesta afirmativa haría más fácil la vida de muchos, es más o menos lo que Shakespeare preguntaba en esta comedia. Y, claro,

como era una comedia y, encima, romántica, la respuesta era negativa. Juegos de miradas, hombres patéticos, susurros, insinuaciones. Muchos lo han intentado, pero, como casi siempre, sólo Shakespeare lo ha conseguido. Una vez más, Branagh recurre a su joven guionista preferido y, como casi siempre, la jugada le sale bien. Ha descubierto el inglés que con el clásico sólo hace falta un poco de buen gusto, un mínimo de originalidad y mucho respeto. Todo esto lo solventa con una facilidad casi insultante. Branagh opta por el típico cambio de escenario y de tiempo. Como esto es una comedia, al igual que con *Mucho ruido y pocas nueces*, aboga por el colorido y la fotografía amplia y luminosa. Pero, claro, esto no es suficiente. Una mañana se levanta cantando alguna de Sinatra y decide que esto será un musical. Lo coloca en interiores más iluminados que el Madison Square Garden y mata dos tiros de un pájaro. A ver quien le acusa de falta de originalidad ahora. Ha hecho una película con un texto que no es suyo y con unas canciones y una coreografía que tampoco. Pero, obviamente, con tamaños versos, con tan bellas melodías y tan bonitos movimientos, puede contratar hasta a Alicia Silverstone y el film seguirá estando bien. Bonita trampa.

Xavi Sancho ◎◎◎

ERIN BROCKOVICH

Dir.: Steven Soderbergh

Int.: Julia Roberts, Albert Finney, Aaron Eckhart

Sin estrenar todavía en España su revisión de *A Quemarropa*, el todoterreno Steven Soderbergh admite en *Erin Brockovich* que, a partir de ahora, su habitual interés por innovar se rendirá a las posibilidades comerciales del proyecto en cuestión. Y lo más atractivo de este telefilm con ínfulas es observar el esfuerzo de Soderbergh por dar dignidad, genio y forma a lo que sólo es otra "historia real" y un vehículo perfecto para el lucimiento de Julia Roberts. El papel de esa "madre de tres hijos, soltera, sin un título universitario y con una cartilla de ahorros en números rojos", una definición que la guionista no se cansa de recordar, sirve para que Roberts componga otro de esos personajes femeninos cuya cantidad de taras es equivalente, claro, a su pasión, tesón y buen rollito con la humanidad en general. Esa Erin Brockovich, una suerte de Ally McBeal sin timidez y con escotes, se compromete a indemnizar a las víctimas de una multinacional que sirvió agua venenosa. Amiga de los escotes, colega de sus hijos y enemiga de los solteros, la Brockovich representa a ese honorable ciudadano americano que desmonta alguna tarta de las grandes compañías. Ni *Acción judicial* ni *El dilema* están lo suficiente lejanas para que *Erin Brockovich* nos sorprenda algo, ni las sonrisas y lágrimas de Julia Roberts conmueven apenas. Aunque el mal denunciado por Erin provoca cánceres y eso podría dar lugar a pasajes de lloro y lagrimeo, en la película no hay más sollozos de la cuenta, escenas de Oscar ni interminables escenas de proceso jurídico. La sobriedad juega a su favor, pero nunca es suficiente.

Juan Manuel Freire ◎◎

AL LÍMITE

Dir.: Martin Scorsese

Int.: Nicolas Cage, Patricia Arquette, John Goodman, Ving Rhames

Después de una sospechosa visita al Tibet (*Kundun*), Martin Scorsese ha retornado a las malas calles de Manhattan sin prescindir de su guionista favorito (Paul Schrader) ni las obsesiones más habituales en su mejor cine. Muy cercano a Travis Bickle, el protagonista de *Al límite* es un conductor de ambulancia, insomne, alcohólico y en permanente ansiedad, al que persiguen los fantasmas de aquellos que murieron en sus manos. Durante cada noche, Frank explora el Nueva York menos público y actúa, sin quererlo, como una esponja del dolor de otros: Yonquis sin dosis, suicidas sin escape, tarados sin remedio y cientos de perdidos, pero la presencia de una misteriosa chica (Rose) le trastorna máls que ninguna otra. Quizá porque Rose ya está muerta. Alucinada y anfetamínica, la película sigue el intento de Frank (un excelente, y autoparódico Nicolas Cage) por volver a ser quien era y acabar con los monstruos que habitan su cabeza. Su descenso a los infiernos se emplaza entre el experimento psicodélico y la comedia de situación (llega a parecer una negrísima parodia de *Urgencias*), pervirtiendo cualquier expectativa del espectador y rompiendo con las convenciones narrativas al primer golpe de volante. Lo más singular de *Al límite*, dentro de la obra de Scorsese, es su voluntad de pintar la historia a brochazos, sin pulir aristas ni buscar la maestra perfección, la épica megalómana de *Casino* o *Uno de los nuestros*. Según cómo se mire, casi podríamos decir que estamos ante la gran comedia de Scorsese. Según cómo se mire.

Juan Manuel Freire ◎◎◎◎

Vídeo

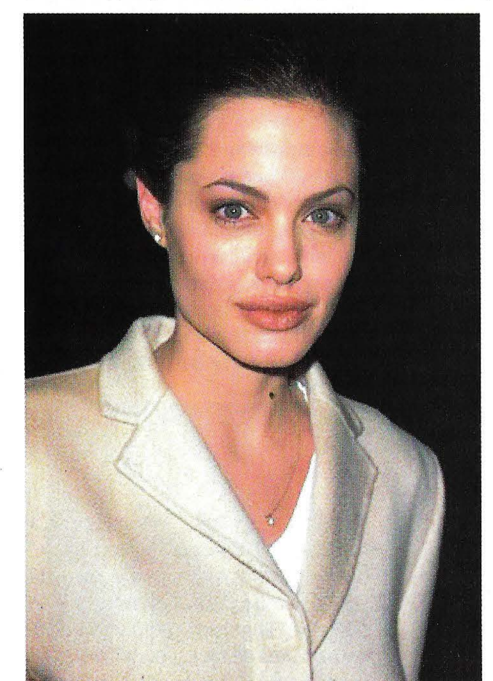
SUEÑO DE UNA NOCHE DE VERANO

Dir: Michael Hoffman

Int: Kevin Kline, Michelle Pfeiffer, Rupert Everett.

El verso en el cine siempre ha sido una apuesta arriesgada. Y es que se requiere de gran habilidad para trasladar el tiempo rimado a la acción cinematográfica. Tal vez por eso las películas que adaptan textos clásicos suelen ser fantásticas o nefastas. Sin término medio. Y esta revisión del original de Shakespeare no es una excepción y se incluye, sin duda, en la categoría de los bodrios.
Gracias (es un decir) al pésimo trabajo de su director y a la inestimable ayuda de algunos de sus intérpretes (¿tiene Calista Flockhart algún otro registro que el de Ally McBeal?) el mayor dramaturgo de la historia queda a la misma altura que el peor guionista de Hollywood. Puede parecer difícil eliminar de una historia tan sensual y mágica todo rastro de encanto, pero Michael Hoffman lo consigue. Y lo hace tan bien que su película resulta tan aburrida como pretenciosa (que ya es decir). Eso sí, los fans de la Pfeiffer (o cualquier otra de las figuras que aquí aparecen) pueden deleitarse con un maquillaje creado para la ocasión por Max Factor o con una fotografía preciosista. Al resto, sólo nos queda aprender cómo se desaprovecha un texto magnífico, un reparto de prestigio y un buen montón de dinero.

Eugènia de la Torriente ◎◎



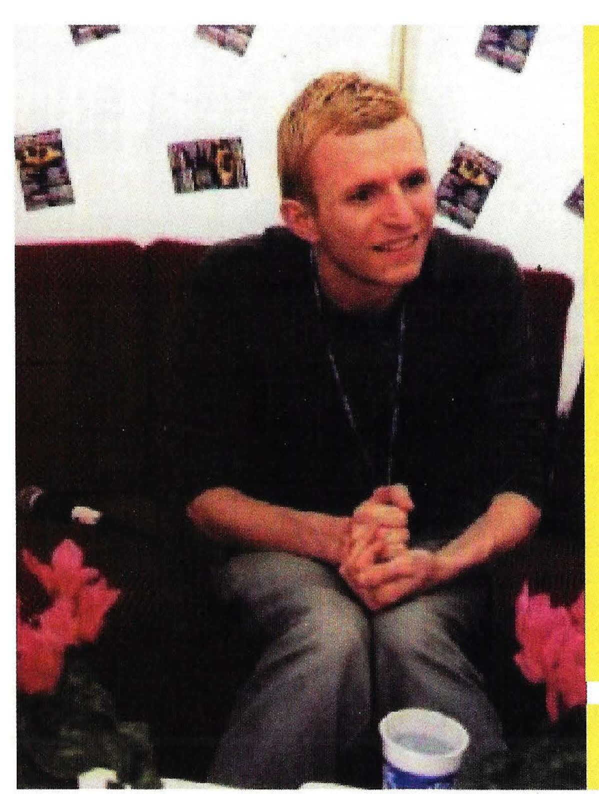
JUGANDO CON EL CORAZÓN

Dir: Willard Carroll

Int: Sean Connery, Gena Rowlands, Gillian Anderson, Angelina Jolie

El principal problema con las historias cruzadas es que, inevitablemente, hay algunas que interesan mucho más que otras y, por lo tanto, el espectador tiende a pasarse media película esperando a que salga lo que él quiere ver. En este caso, por ejemplo, la historia que protagoniza la buena de Gillian *Expediente X* Anderson es tan poco interesante que se impone el fast forward. Y esa es, precisamente, la ventaja del vídeo. Este invento del maligno se demuestra, por una vez, superior a la pantalla grande y nos permite gozar sin molestas interrupciones de las historias que de verdad nos interesan. Un Sean Connery pletórico o la dulce historia de Angelina nos proporcionarán una tarde mucho más placentera si no los aguamos con las dudas existenciales de la agente Scully.
Aunque tal vez se prefiera cualquier otro de los cuentos, tanto da. La cuestión aquí es disfrutar de la narración a la carta. Y eso es lo que ofrece esta sencilla, pero efectiva película. Efectiva porque consigue, sin grandes aspavientos, contar una historia emotiva sin caer demasiado en la sensiblería. Un divertimento de esos que te hacen creer por un segundo que en el mundo queda gente de buen corazón.

Eugènia de la Torriente ◎◎◎



JAY JAY JOHANSON
POISON Ricochet

Jay-Jay Johanson irrumpió en la escena musical con *So tell the girls that I'm back in town*, un magnífico tema a medio camino entre la lounge music y el techno, que supuso una agradable sorpresa en los primeros tiempos del trip-hop. El tema formaba parte de *Whiskey*, una extraña joya que cautivó a todos los modernos del momento. Tras esa rareza nos ofreció *Tatoo*, un trabajo menos experimental pero mucho mejor. *Poison* sigue el camino marcado, de forma que resulta un trabajo más completo y brutal, aunque menos arriesgado, imaginativo y sorprendente.

Reconozco que me compré *Poison* con ganas y, aún así, pensé que era un peñazo monotemático a mitad de la primera escucha. Todas las canciones me sonaban igual. Pero al darle una segunda oportunidad empecé a descubrir los detalles del disco. *Keep it a secret* y *Believe in us* me empezaron a parecer geniales y poco a poco fui descubriendo el resto de los temas del disco, que ofrecen unos ambientes tan perfectos como los de Massive Attack o Portishead, tejidos a base de multitud de detalles, pero más fríos, más mortales, más decrépitos. El abandono y la soledad se mezclan con las atmósferas más decadentes y siniestras que jamás nos ha ofrecido, creando un conjunto tan rico y sutil que puedes escuchar infinidad de veces sin llegar a encontrar repetitivo, ya que en cada escucha puedes descubrir nuevos elementos. Si no te lo crees escucha *Time is running out* o *Alone again* y verás que cada vez suenan diferentes.

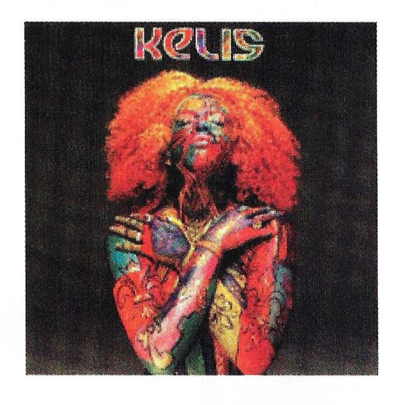
Si te gusta el pop hedonista y melancólico, el techno con clase, el trip-hop decadente y las bandas sonoras siniestras, *Poison* será sin duda tu disco de cabecera. Así que avisa a las chicas que el *crooner* del siglo XXI ha vuelto a la ciudad, porque es un regreso digno de ser escuchado.

Xavi Lezcano

JAY JAY JOHANSON
FLOR VENENOSA

KELIS
Kaleidoscope
Virgin

Tiembla, Macy Gray. Sabemos que los medios ingleses tienden, de cuando en cuando, a exagerar sibilinamente las virtudes de un grupo o artista cuyas cualidades son, digamos, algo inferiores a lo prometido. En el caso de Kelis, penúltima salvadora del R&B más calenturiento, las noticias de las Islas no mienten del todo: Su música es un futurista, denso, visionario y sofisticado cruce de funk, hip hop y rap, su voz hiela la sangre y derrite la piel, la combinación de ambas parece (de verdad) la salvación del género, y hasta el mismísimo Michael Jackson debería tenerle miedo. Mucho miedo. Quienes hablan de ella como la nueva Lauryn Hill olvidan un pequeño detalle: Kelis es mejor. Para empezar, en este *Kaleidoscope* hay sitio para muchas cosas, pero no para más versiones de The Police envueltas en hip hop de grandes superficies y familia numerosa. La producción de Pharell Williams y Chad Hugo (The Neptunes), los únicos ingenieros de sonido que pueden molestar a Timbaland, la aproxima a esa clase de R&B que quiere ser moderno sin pasarse, comercial y no deleznable, sencillo pero difícil. Puede que ya conozcas el single,



Caught Out There, donde esta rubia afroamericana no se cansa de gritar cuánto te odia, pero en el álbum hay canciones suficientes para ocupar un top ten entero: si *Good Stuff*, *No Turning Back*, *I Want Your Love* o *Roller Rink* no son canción del verano, me mudo de planeta.

Juan Manuel Freire

SILICON SOUL...
A Soul Things
Soma Recordings/ So Dens

Se autoproclaman hijos de la noche, y no hay para menos. Craig Morrison y Graeme Reedie son dos escoceses que ya desde muy jovencitos hacen sus pinitos en la música componiendo en formaciones de rock y punk locales y desde hace un par de años dedican sus esfuerzos a trabajar para la música de baile, una faceta en la que realmente destacan. Del punk y rock n'roll a djs de las mejores discotecas de Escocia. Su talento ya lo reconocen muchos de los grandes, como Ralph Lawson o Laurent Garnier, y sus sets empiezan a ser imprescindibles en muchas de las pistas de baile del continente. Su primer proyecto, Silicon Soul, ha dejado boquiabierto a más de uno, como al dueño y señor del sello independiente Soma, Dave Clarke, del que ya no hacen falta comentarios. House y funk, cerquita de lo hecho en Francia durante los dos últimos dos años por el sello Roulé pero sin dejar atrás influencias de Detroit como Slam o Rip Radio. No hay nada como un buen disco de house en las estanterías de tu habitación, ahora que viene el verano y muchas compañías se animan a publicar cientos de recopilaciones de dance-basura. Esto sí que es bueno.

Javier Estalella

PAUL WELLER
Heliocentric
Island/Universal

Se puede ser más bueno, pero no se puede ser más inglés. Escuchar un disco de Weller es como ver el cambio de guardia, luego ir a visitar el meridiano de Greenwich, tomarte una pinta en un pub en el West End y acabar el día practicando sado con una prostituta en tu penthouse cerca de Regent's Park. Inglés, todo muy inglés. Pulido y desordenado. Arreglado en su dejadez, lavado de sobacos y ducha de colonia. Champán para desayunar y recuerdos de unos tiempos que fueron mucho mejores. Pero no tanto en este caso, pues el padrino de los mods firma una obra deliciosa en su sencillez. Atrás quedan ya los solos interminables, la obsesión por divertirse olvidando que lo importante es divertir. Weller vuelve a hacer canciones. Ya dio pistas en algunos de los cortes del irregular *Heavy Soul* y, sobre todo, en *Brand New Start*, la canción inédita incluida en su disco de grandes éxitos. Ahora, en *Heliocentric*, el músico mejor vestido de Gran Bretaña redescubre el placer de la sencillez, de la vida en pareja, de ver la televisión los domingos por la tarde. Voces acústicas, temas breves, estribillos redondos que ya no se esconden entre 20 pistas de guitarras, mil efectos y coros en tres octavas diferentes. No, Weller hace lo que se supone debe hacer y, seguro de que vuelve a tener razón, firma esta pequeña joya de rock británico. Y no importa que este disco pudiera haber salido en el 72. Lo importante es que todo está tan cuidado que hasta da cosa coger

el CD con las manos. El diseño, la producción, el equilibrio de los temas, las fotos de Wéller, las de la familia, todo es tan bonito, tan agradable, tan deliciosamente nostálgico que se hace irresistible. Y es que hoy este hombre, una vez superada su obsesión por ser músico, vuelve a ser algo especial. Ya nunca llegará a las cotas de The Jam o Style Council, pero al menos se acerca un poco, y eso ya es suficiente.
Xavi Sancho

MOLOKO
Things to Make and Do
The Echo Label/Mastertrax

Un remix destinado a matar los minutos de la basura en las discotrecas ibicencas les salvó la carrera. Un vídeo grabado a toda prisa, con Roisin bailando a pesar de tener la pierna rota, propició su conversión en la cara amable del pasado verano. Sin saber cómo, Moloko conseguían su mayor éxito gracias a una de los temas más discretos de un más que discreto segundo álbum. Enterrados con la muerte del trip hop, los de Sheffield optaron por complicar las cosas al máximo, ensuciar cualquier idea y arrancar el colorido tanto de su música como de su imagen. Este impresionante sucesión de decisiones erróneas les llevó al coma. Pero todo ha cambiado. Y me atrevería a decir que no ha sido precisamente por ese infame remix que nos ha torturado sin piedad durante casi un año. No ha sido por ello, pues este disco fue grabado antes de que los cheques empezaran a tener seis cifras. *Thing To Make And Do* es el mejor álbum de un grupo que nunca ha hecho buenos discos. Es su pieza más orgánica, más coherente y más natural. Grabado con la banda y libre de experimentos sonrojantes, este álbum es una deliciosa colección de temas que van desde el superfly, a la música disco, pasando por el sonido Filadelfia y hasta la balada acústica. Con él, Moloko se han convertido finalmente en un grupo de verdad. Más allá de modas y decisiones dudosas, los de Sheffield son ellos mismos, con la cara lavada y felices de que hoy, si pillas a tu hijo diciendo trip hop, lo castigas sin postre. Muere una moda y un estilo, y Moloko, al igual que Blur, encuentran su lugar en el mundo.
Xavi Sancho



FISHBONE & THE FAMILYHOOD NEXTPERIENCE
PRESENTS THE PSYCOTIC FRIENDS NUTTWERX
Hollywood Records

Imagina que tienes ganas de montar una fiesta. Imagina que quieres que todo el mundo se lo pase en grande. Imagina además que tienes una de las mejores bandas de funk-rock del planeta y unos amigos de la ostia con más ganas de fiesta que tú. ¿Qué harías en esta situación? ¿Una fiesta? ¿Un disco? ¿Volverte loco? Pues Fishbone parecen haberse encontrado en esa situación y el resultado ha sido este pedazo de disco capaz de animar las fiestas más salvajes de este verano.
Desde el primer tema, *Shakey Ground*, una versión de las Temptations en la que cuentan con unos Chili Peppers más acertados de lo que es habitual últimamente, hasta *Karma Tsunami*, incontrolable tema ska que cierra el disco con unos coros que parecen hechos por todos los borrachos de la fiesta, pasando por la más brutal versión del clásico de Sly and the Family Stone *Everybody is a star* —que cuenta con la colaboración de unos increíbles George Clinton, Perry Farrel y Gwen Stefani—, todo son genialidades. Pero la fiesta no se acaba aquí, *Just allow* es otro temazo bestial en el más puro estilo Fishbone y *One Planet People* un himno super funky a la unidad de la gente con tintes ska y en el que vuelven a colaborar los Fabulosos Cadillacs.
Espero que con este disco, se quiten la etiqueta de malditos que llevan colgada desde hace 20 años y se coman la parte de la tarta que les corresponde. A ver si con la ayuda de sus coleguitas de fiesta consiguen desbancar a gente como Smash Mouth o Sugar Ray, que además de copiarles descaradamente, no les llegan a la suela de los zapatos. Si los conoces, seguro que ya lo tienes y si no los conoces pero te gusta el funk, el ska y el punk corre a comprarlo y no te arrepentirás. Piensa además que en ese caso eres muy afortunado, porque aún te quedan joyas como *Reality of my surroundings* o *Give a Monkey a brain and he'll swear he's the center of the universe* por descubrir.
Xavier Lezcano

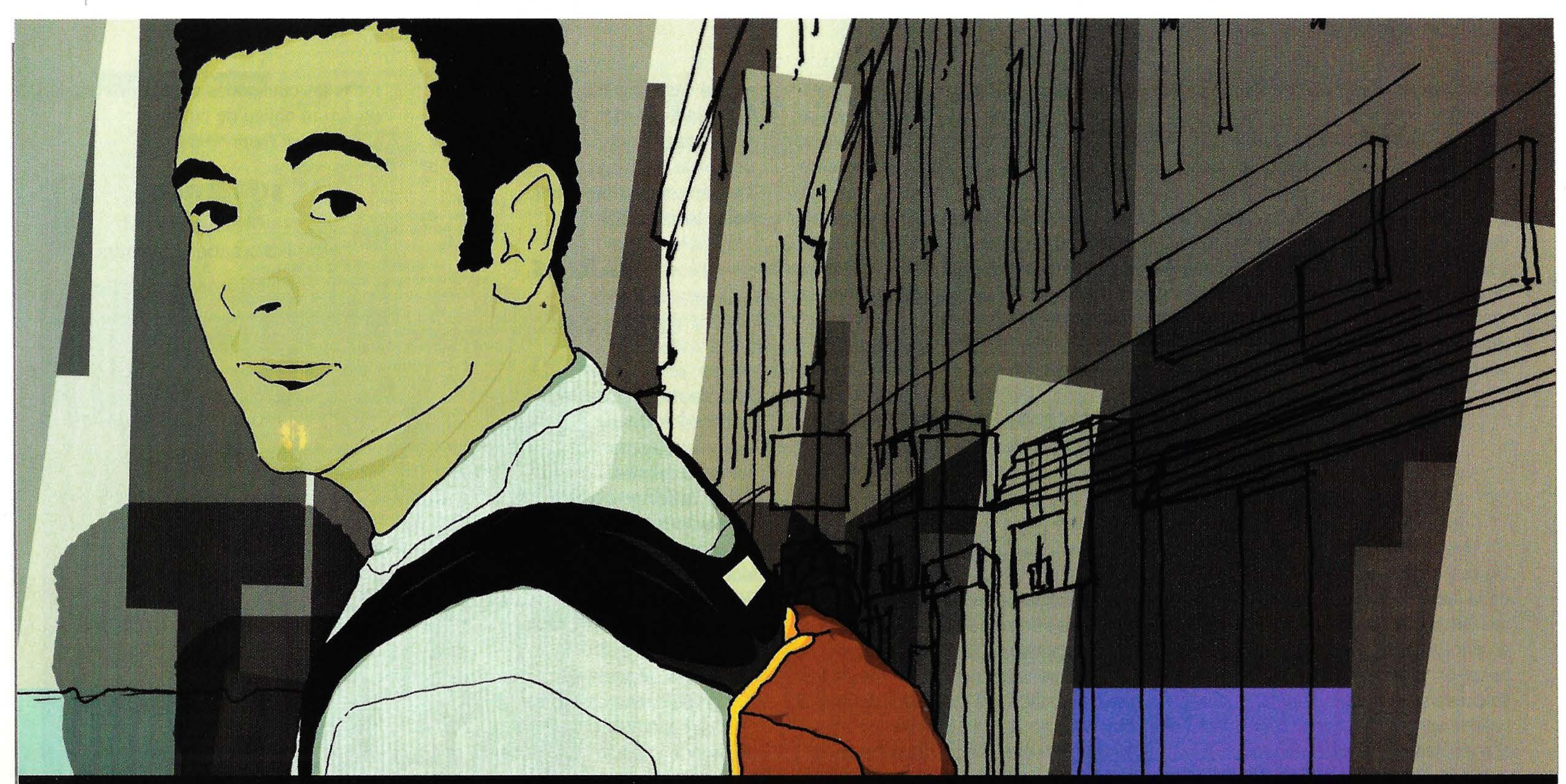
VARIOS
At Home with the Groveebox
Grand Royal-Caroline

Cosa de niños, cosa de concepto. El travieso ideador de *At Home With The Groovebox*, un desconocido conocido como Tannis Root, convenció al sello Grand Royal -propiedad de Beastie Boys y epítome de lo cool- para reunir a indies de diferente pelaje (Air, John McEntire, Sonic Youth, Bonnie 'Prince' Billy, Cibo Matto...) y retarlos a componer una canción con la sola ayuda de la Groovebox, un instrumento melódico y rítmico que algunos describen como "un grupo dance encerrado en una caja". El aparato en cuestión es un sintetizador compacto y programable que contiene sonidos de las máquinas más populares del ramo -están la 808, la 809 o la 303- y una biblioteca de samples antiguos y modernos. Vamos, el sueño más húmedo del músico menos cualificado.
Cualquiera puede hacer una canción audible con Groovebox, pero se necesita algo más que oído y dedos para construir un monstruo como *'Groovy Leprechauns'*, la fiesta sampledélica con que el veterano Jean-Jacques Perrey abre la colección. O como el himno lisérgico de explícito título (*'303 + 606 = ACID'*) que regalan Buffalo Daughter, la alucinógena sintonía para *Barrio Sésamo* que compone John McEntire (*'J.I.H.AD.'*), el contagioso hip pop de ¡Pavement! en *'Robyn Turns 26'* o el anfetamínico asalto (*'Oh My'*) de los estupendos Bis, sin contar las aportaciones de Beck (*'Boyz'*), Air (*'Planet Vega'*) o Gershon Kingsley (una versión del mítico *'Popcorn'*), no por vagas menos disfrutables. Revoltoso, lúdico, presentado con una estética entre infantiloide y esquizoide, el disco tiene todas las cualidades para convertirse en un futuro objeto de culto.
Juan Manuel Freire



SUBCIRCUS
Are You Receiving?
The Echo Label/ Mastertrax

Subcircus llegaron hace tres años con hambre de portada y con regusto a sabor del mes. Pero cometieron un pecado imperdonable: hicieron un buen disco. Esta panda de outsiders londinenses crearon un bonito álbum que navegaba entre REM, Tom Waits y T.Rex. De tempos pausados, letras indescifrables y sin ningún single, ese primer disco murió en las cubetas de las secciones de segunda mano y entró en precio reducido más rápidamente que las últimas creaciones de Prince. Eran parte de la nueva seriedad, un estilo que quería romper con la feliz tontería del britpop, y que reclamaba más introspección. ¿Por qué os reís? ¿Acaso hay algo que haga gracia? No, el mundo es un sitio asqueroso, y los trenes siempre llegan tarde. Subcircus vieron como, de entre esta pléyade de jóvenes tristes y preocupados, sólo Radiohead sobrevivían. Y, con más razones para estar desolados que las que aquella moda imponía, se pusieron a hacer un segundo disco. Tardaron más de la cuenta, pues tocaba animarse un poco, y todos sabemos que fingir alegría es mucho más difícil que fingir tristeza. Ahora llega *Are You Receiving?*, un álbum que eleva la intensidad y el tempo, pero que no está a la altura de su predecesor. *Do You Feel Loved*, *Man Of The Year* o *For Tose Who Cannot Weep* pondrían los pelos de punta a los abogados de Marc Bolan, mientras que *Filthy Fucker* es una cara b de Suede circa *Dog Man Star*. Y es que este disco suena perfecto en su falsedad. Lo intenta con tantas ganas que se te hace entrañable. Te envía flores, te trae el desayuno a la cama, se pone lencería fina y te hace la cena. Le pone tal empeño en ser tu amigo que al final te olvidas de que va justito de talento, y te acabas encaprichando de él. Bueno, te acabas encaprichando si eres débil de espíritu y sólo le pides a una relación que te quieran.
Si eres más ambicioso, o si cuando entras en un bar las mujeres friegan el suelo con la lengua, olvídate de este disco. Si eres normalito, aquí está tu espejo.
Xavi Sancho



SOLVENCIA **CONTRASTADA**
LA COLUMNA DE DAVE 2000

Otra consola de 128 se presenta en Japón

Creo que no estoy exagerando o ni mucho menos mintiendo si digo que la PS2 ha sido toda una decepción para la gente de la industria. Prometía el mundo y lo único que ofrece por el momento es media docena de aceptables puestas al día de juegos más bien caducos. El resto de su catálogo son rarezas de muy dudoso pelaje que ni siquiera gustan y Japón y seguramente no llegarán a Europa.

Lo cierto es que el lanzamiento de la nueva consola de Sony ha dejado bastante que desear. Los padres de la criatura prometían una inundación de software de primera y han editado poco y de calidad dudosa. *Ridge Racer 5*, por ejemplo, no está mal, pero tiene menos opciones y hasta menos atractivo que el anterior título de la serie. *Street Fighter EX3* ha sido presentado como la octava maravilla, pero tiene mucho que aprender de ese "viejo" juego para DC llamadao *Soul Calibur*. No puede decirse que nos estén dando muchos argumentos para que nos gastemos todos nuestros ahorros en una de esas cajas negras de importación. Aun así, no parece que las preocupantes noticias que nos llegan de Japón hayan enfriado el entusiasmo de aquellos que se mueren por tener una PS2 entre manos. Tendrá problemas técnicos, limitaciones a la exportación y una pobre oferta de juegos, pero la gente la quiere. Y la quiere ahora.

Por ahí puede Sony empezar a ganar una nueva batalla. Si se trataba de crear expectación y que muchos jugadores sientan el deseo de ver y tal vez poseer una de estas míticas consolas, lo cierto es que ya casi lo ha conseguido. Sega tiene un buen producto entre manos, pero debería esforzarse un poco más si pretende ser un competidor serio para la invasión de consolas negras que se producirá después del verano. Hasta ahora no ha hecho nada. Bueno sí, decirnos que prefiere esconder sus cartas, como esos jugadores de póquer que las esconden tan cerca del pecho que no dejan distinguir si lo que tienen entre manos son cartas o trocitos de papel en los que han escrito sus condiciones para rendirse. Seamos serios, Sony es una imparable máquina de vender consolas, si de verdad se pretende competir con ellos hay que dejar de lado los silencios enigmáticos y decirle a la gente lo que quiere oír. No estaría mal algo más de publicidad en la televisión y las revistas. Tal vez así la gente se acordaría de que la Dreamcast existe y que hoy por hoy es la única consola capaz de hacer lo que la PS2 promete pero no cumple. Por ejemplo, dar acceso a Internet y presentar un puñado de juegos originales de muy alto nivel. No puedes confiar eternamente en la buena memoria de los jugadores: tienes que recordarles las cosas si no quieres que se les olviden. Despierta Sega, da la cara. Todos te lo agradeceremos.

.Dave 2000 es nuestro infiltrado en la industria del videojuego. Nunca revelaremos su nombre y le agradecemos muchísimo que no tenga pelos en la lengua, pero DC-M no comparte necesariamente todas sus opiniones.

> "No estaría mal **algo más de publicidad en la televisión** y las revistas. Tal vez así **la gente se acordaría** de que **la Dreamcast existe**".

¡A LA VENTA EN MAYO!

¡NUEVO PRECIO CON 2 CD DE REGALO! 850 ptas

¡La revista de entretenimiento PC más vendida del mundo!

PC Format

Número 43 • 850 ptas. 5,11 €

PC Format Súper Test
10 cámaras digitales
Los últimos modelos alcanzan el megapíxel

2 CD DE REGALO
CD 1: Talk to Me
Francés Nivel 1 Programa completo
CD 2: HoTMetaL Pro 6, Dance eJay2: Techno Edition, Music Studio Generation 5, Vue d'Esprit 3, Agenda MSD 2, KA-52 Team Alligator, Ford Racing, Quake 3: paquete de actualización, Metal Fatique, SWAT3 y ¡mucho más!

Análisis
Bleem!
HoTMetaL Pro 6

Comparativas
Dispositivos MP3
Monitores de 17"
Software MIDI

Juegos
- Los Sims
- Messiah
- USAF
- Nox
- Nascar Racing 3
- Creatures 3
- Indiana Jones y la máquina infernal

¡Más velocidad, ya!

La guía definitiva para acelerar Windows, los juegos e Internet

BiT
Entrevista a Salv... Solà, director de... feria Barcelona Informat... Technologies

MULTIMEDIA
DIA TEMÁTI...
PINTURA, P...

PC Format Nº 43 — CD1
MC Sistema mínimo: Windows 95
Talk to Me
¡Programa completo!
Francés
Nivel principiante
Auralog



CD2 PC Format Nº 43



SWAT3
¡Quake 3: Paquete de actualización!
MC Sistema mínimo: Windows 95

Software MIDI
- Dance eJay 2: Techno Edition
- Music Studio Generation 5

Generación de paisajes
Vue d'Esprit 3

Internet
Netscape 4.72
Includes Netscape Communicator
HoTMetaL Pro 6

Agenda MSD 1.31
GenoPro
DiskState 2.04

Esenciales PCF 4DOS 6.01 • Acrobat Reader 4.0 • Babylon 2.2 • Copernic 2000 • DirectX 7 Windows 9x • Eudora Light 4.3 • GetRight 4.1.2 • ICQ 99b Beta v 3.19 • mIRC 32 5.7 • Opera 3.62 • Paint Shop Pro 6 • Panda Antivirus Platinum • QuickTime 3.0 • WinAmp 2.50e Complete • WinZip 7.0 • WS_FTP LE 5.08 • MusicMactch Jukebox 5.0 • Paint Shop Pro 6.02

¡Suscríbete!

DC-M

Deseo suscribirme a *DC-Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (25% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.990 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 11.490 ptas.(vía aérea).

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

Firma del titular

.... a .... de .... de 2000

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

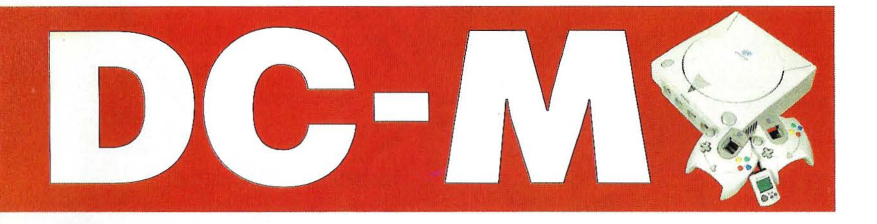


El mes que viene...

DC-M VUELVE DE JAPÓN

Hemos visitado el cuartel general de **Capcom** en Osaka y venimos **cargados de noticias,** imágenes **y secretos.**

Además: **Analizamos** las novedades presentadas en el **Tokio Game Show** y juegos como ***V-Rally 2, Ecco the Dolphin*** o ***DOA2.***



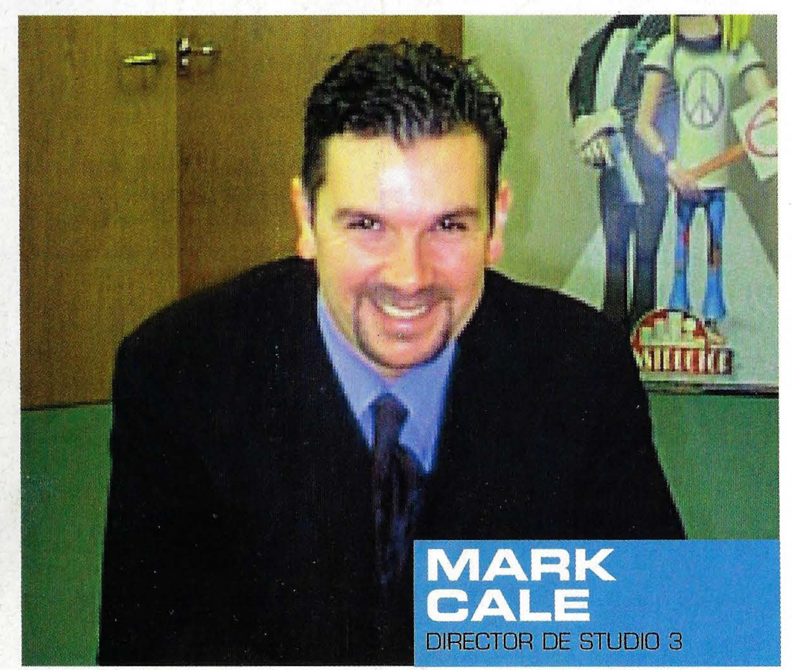
DC-M
Número **07** a la venta el **15 de Junio**


¡EXCLUSIVA!
Review de *Furfighters*
y puede que alguna sorpresa

El cerebro en el bote

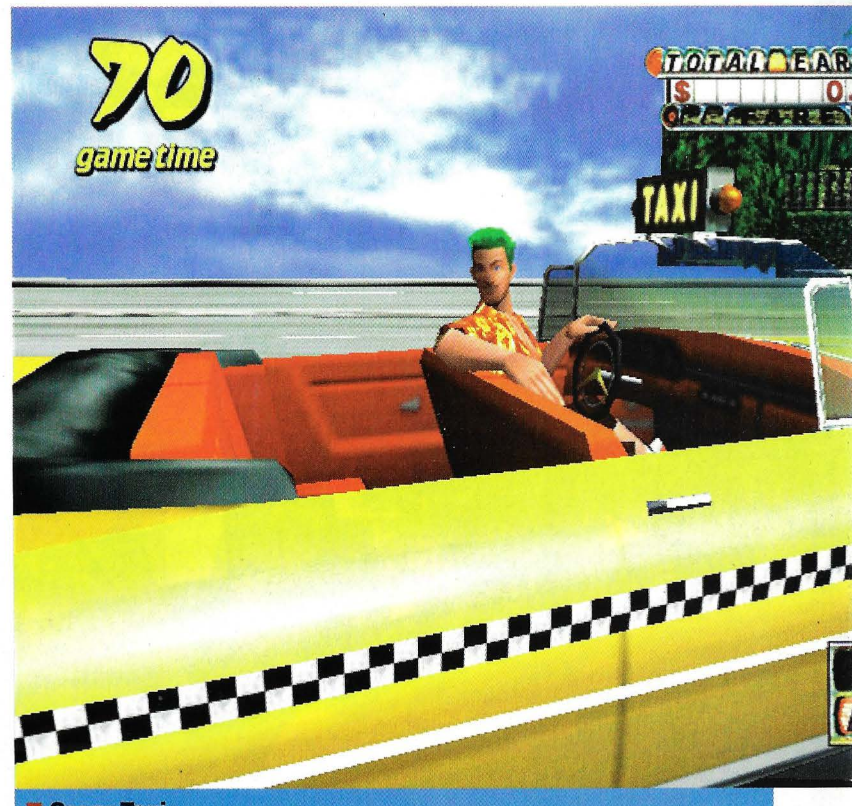
No es fácil divertirte cuando no eres más que un cerebro conservado en formol y no tienes familiares ni amigos. Aunque tener una Dreamcast la verdad es que ayuda.





MARK CALE
DIRECTOR DE STUDIO 3

Con 17 años la mayoría de redactores de esta revista estábamos bebiendo cerveza y visitando calas nudistas y la sección de lencería fina de El Corte Inglés. Pero Mark Cale no perdía el tiempo. A esa edad ya estaba fundando Sytem 3, uno de los mejores estudios de desarrollo europeos, toda una leyenda en los 80. "Fue John Norledge, directivo de Atari, quien me dio la idea", nos explica Mark. "Gané un concurso de programación organizado por Atari y aproveché para decirle a John que sus conversiones de arcade a consola me parecían muy floja. Él contestó: '¿Por qué no fundas tu propia compañía?' Y así lo hice."
Si alguna vez has tenido una C64 o una Amiga, te acordarás de la serie *Last Ninja* y de *International Karate*, obras maestras de Sytem 3. Fueron títulos pioneros que inauguraron nuevos géneros. Pronto podrás disfrutar sendas actualizaciones en tu Dreamcast. Pero la compañía (hoy rebautizada Studio 3) no sólo vive de su espléndido pasado: "Ahora mismo estamos a punto de abrir un estudio de desarrollo en Japón. También trabajamos en juegos de primera fila, especialmente *Guilty Gear X*, y en nuevas versiones de *IK*, *Last Ninja* o *Silent Bomber.*" Parece que Cale y su compañía están a punto de volver a la primera línea, y eso es una noticia para los que disfrutan con juegos al viejo estilo basados en ideas originales y sólidas, como *Last Ninja*. "Nunca me he retirado del todo", nos aclara Cale, "lo único que hice fue tomarme un merecido descanso. Pero voy a seguir en esta industria, porque me permite ganar dinero haciendo lo que más me gusta: jugar a videojuegos. Además, ahora pasamos por un buen momento. La gente cada vez nos respeta más y la prensa empieza a vernos como la industria de entretenimiento del futuro."
Olvidémonos del futuro. Como Cale es un ilustre veterano, le pedimos que se deje llevar por la nostalgia y dedique unos minutos a hablarnos de los juegos antiguos que más le han marcado. "Difícil pregunta. Recuerdo muchísimos juegos, pero en concreto creo que fue *Star Raiders* el que me hizo comprarme una Atari 400. Hay gente que no se da cuenta de lo que Atari hizo por esta industria. Ellos la crearon de la nada. *Shamus*, de Sypnapse, era también un juego muy bueno. Y *Choplifter*, de Broderbund, era revolucionario, tanto o más que *Summer Games* y *Winter Games*, de Epyx. Eran buenos tiempos aquellos." Pues sí, lo eran. ■



■ **Crazy Taxi**
"Es el único juego de carreras bueno de verdad qe ofrece la Dreamcast hoy por hoy. Es una consola joven, pero al menos ya tiene un buen *shoot'em up*, un buen *beat'em up* y un buen juego de carreras. Es poco, pero puede considerarse suficiente".



■ **Guilty Gear X**
"Un *beat'em up* al viejo estilo. La prensa japonesa dice que es mejor que *Street Fighter*, y eso ya es algo."



■ **The House Of The Dead 2**
"Muy buen *shoot'em up* en 3D. *Sega Rally 2* es basura, pero esta conversión sí que es verdaderamente buena."



■ **Soul Calibur**
"El mejor *beat'em up* que hay en el mercado. Ningún otro juego le llega ni a la suela de los zapatos, ni siquiera *Tekken*."


SG 16/5
V-RALLY 2
EXPERT EDITION
Dreamcast.
V-RALLY 2
EXPERT EDITION
INFOGRAMES
eden STUDIOS
POTENCIA
SIN LIMITE
PARA TU
DREAMCAST
ABANICO
También disponible
en PlayStation
y próximamente en
PC CD
Dreamcast.
Distribuido por:
INFOGRAMES
España